

UNIVERZITA KARLOVA v PRAZE

Pedagogická fakulta

katedra primární pedagogiky

PODOBA A FUNKCE DIDAKTICKÉ HRY VE 4.  
A 5. ROČNÍKU ZÁKLADNÍ ŠKOLY

FUNCTIONS OF AN EDUCATIONAL GAME  
IN THE 4<sup>th</sup> AND 5<sup>th</sup> GRADES OF PRIMARY  
SCHOOL

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Helena Hejlová, Ph.D.

Autor diplomové práce: Lucie Véllová

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Forma studia: prezenční

Diplomová práce dokončena: listopad 2011

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 22. 11. 2011

---

Lucie Véllová

### Poděkování

Tímto chci poděkovat PhDr. Heleně Hejlové, Ph.D. za přínosné rady, znalecké připomínky a odborné vedení této diplomové práce. Dále děkuji všem respondentům, kteří mi ochotně odpovídali na otázky, které jsou součástí praktické části.

### Anotace:

Diplomová práce se zabývá podobou a funkcí didaktické hry pro žáky 4. a 5. ročníku. Na základě jejich emocionálního, intelektového a sociálního vývoje hledá vhodné typy her pro žáky této věkové skupiny. Dále se zabývá rozdělením didaktických her a jejich zařazením do výuky. V praktické části se zabývá srovnáním názorů na hru zkušených a začínajících učitelů a jak jsou vybrané hry oceněny samotnými žáky. Obsahuje také kartotéku didaktických her, která je rozdělena podle klasifikace vyvozené z praktické části.

### Abstract:

The final thesis deals with the form and function of an educational game to be used in the 4th and 5th grades of primary school. It will deal with appropriate educational games for these pupils based on their emotional, intellectual and social development. Additionally, it will describe the method for how to categorize different kinds of educational games and how to include them in educational process. In the practical component, there is a comparison of opinions about an educational game between newly qualified and experienced teachers. The opinions of pupils and their evaluation of the specific games are also included. It includes a file of educational games as well which is based on a classification from the theoretical part.

### Klíčová slova:

Didaktická hra, aktivizující metoda výuky, sociální vývoj, emocionální vývoj, intelektový vývoj, typy didaktických her, kartotéka her

### Key words:

Educational game, activating method of teaching, social development, emotional development, intellectual development, types of educational games, file of games.

## OBSAH

ÚVOD .....	7
I. TEORETICKÁ ČÁST .....	9
1. Didaktická hra .....	9
1.1 Didaktická hra jako aktivizující metoda výuky .....	11
2. Vývojové zvláštnosti žáků 4. a 5. třídy z hlediska výběru didaktické hry .....	13
2.1 Intelektový vývoj .....	14
2.2 Vývoj emočního prožívání .....	15
2.3 Sociální vývoj .....	17
2.4 Vliv spontánních her na výběr didaktické hry .....	18
2.4.1 Čtvrtá třída .....	18
2.4.2 Pátá třída .....	20
3. Plánování a realizace didaktické hry .....	23
3.1 Klíčové otázky předcházející zařazení didaktické hry .....	25
3.2 Proces zařazení didaktické hry do výuky .....	27
3.2.1 Uvedení hry, motivace .....	27
3.2.2 Pravidla hry .....	28
3.2.3 Průběh hry .....	29
3.2.3.1 Rozdělení žáků .....	29
3.2.3.2 Organizace, pomůcky .....	30
3.2.4 Hodnocení, reflexe hry .....	31
3.2.5 Role pedagoga při didaktické hře .....	32
4. Klasifikace didaktických her z různých hledisek .....	34
4.1 Struktura didaktické hry, vytvoření kartotéky her .....	37
5. Shrnutí teoretické části .....	40
II. PRAKTICKÁ ČÁST .....	42
1. Výzkumný problém .....	42
2. Výzkumné úkoly .....	42
3. Výzkumná metoda .....	42
4. Výzkumný vzorek pro rozhovory a hodnotící listy pro děti .....	43

5. Struktura rozhovoru, vyhodnocení odpovědí .....	44
6. Struktura a vyhodnocení hodnotících listů pro žáky .....	50
7. Kartotéka her .....	56
7.1 Pohybové hry .....	57
7.1.1 LIŠČÍ OCÁSKY .....	57
7.1.2 KRABÍČKY .....	58
7.1.3 ŽIDLE.....	59
7.2 Hry založené na prvku náhody .....	60
7.2.1 JANKEPO .....	60
7.2.2 KOSTKY .....	61
7.2.3 CIHLOVÝ HAD SKÁČE V MIKROVLNCE.....	63
7.3 Rolové hry .....	64
7.3.1 PŘEDSTAV SI, ŽE... ..	64
7.3.2 AKTIVITY .....	65
7.4 Soutěživé hry .....	66
7.4.1 BINGO .....	66
7.4.2 KRÁL .....	67
7.4.3 ŽENA, RŮŽE .....	68
7.4.4 DESETINKY .....	69
7.5 Strategické hry, rébusy .....	70
7.5.1 KOLUMBOVO VEJCE .....	70
7.5.2 MATEMATICKÝ POKER (MATEMATICO) .....	71
7.5.3 LUŠŤOVKA.....	72
7.5.4 DOMINO.....	73
7.6 Kvízy .....	74
7.6.1 AZ KVÍZ .....	74
7.6.2 RISKUJ.....	75
8. Shrnutí praktické části .....	76

ZÁVĚR.....	77
Literatura.....	79
9. Přílohy.....	(15 stran)

## ÚVOD

Hry provázejí lidstvo už od nepaměti. V každých dobách se snažili lidé ve volných chvílích najít způsob, jak se zabavit, jak si pohrát. Podle zkušenosti ze střední školy vím, že ve starém Egyptě jsou důkazy o hrách zachovány na malbách v jeskyních, na jiných místech se našly předměty, které nejspíše předcházely dnešním panenkám a míčům. Lidé si často krátili hrami volné chvíle, aby zapomněli na všední starosti. Koho by napadlo, že jednou hra bude sloužit jako prostředek vzdělávání? Téma didaktická hra ve 4. a 5. ročníku, jsem si zvolila z toho důvodu, že jsem chtěla zjistit, jaký typ her může být pro děti v tomto věku přínosný. Je zřejmé, že starší děti potřebují jiný typ her než mladší školáci, proto bylo potřeba zjistit vývojové zvláštnosti jejich věku.

Didaktická hra zařazena do výuky na prvním stupni hraje důležitou roli a jde o významnou aktivizační výukovou metodu. Učitel může hru zařadit jako opakovací materiál k upevnění učiva, jako motivaci předcházející výkladovému materiálu nebo při prověřování vědomostí žáků. V praxi jsem si všimla, že děti mají rády různé typy her, že je hra zařazena do výuky nadchne a správně zvolená hra vede ke kvalitnějšímu učení a trvalejšímu osvojení vědomostí. Domnívám se, že informace, které se žák dozví zábavnou cestou a vlastní činností, si zapamatuje nejlépe. Pro to, aby byl žák aktivizován, potřebuje správnou motivaci. A hraje sama o sobě pro dítě motivací. Záleží však i na tom, jak ji učitel prezentuje. Je třeba, aby dítě hra bavila už od začátku.

Vybrat správnou hru není snadné, proto nabízím informace a kritéria, která by měl pedagog zvážit, než se didaktickou hru rozhodne zařadit. **Cílem** diplomové práce je zjistit a popsat, jaký typ didaktické hry může být podporou pro učení žáků ve čtvrté a páté třídě z hlediska jejich intelektového, sociálního a emocionálního rozvoje. V teoretické části popisuji funkci didaktické hry jako výukové aktivizující metody. V souvislosti s emocionálním, intelektovým a sociálním vývojem dítěte zjišťuji vhodnou hru pro děti tohoto věku. Také se inspiroji spontánními hrami dětí. Dále si kladu otázku, kdy je vhodné začlenit didaktickou hru do výuky a jakým způsobem ji uvést.

V navazující praktické části navrhnu modelové typy her a akčním studentským



výzkumem ověřím, zda fungují v praxi a jak na ně reagují samotní žáci. Srovnám hlediska zkušených a začínajících učitelů a jejich přístupy ke hře se svojí zkušeností. Na základě získaných informací vytvořím vlastní kartotéku her. Významnou část práce tvoří vlastní klasifikace her, podle níž jsou rozděleny hry v kartotéce.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

### **1. Didaktická hra**

V této kapitole vymezím pojem didaktická hra a nastíním jeho důležitost ve vyučovacím procesu.

*„Hra je stará jako kultura a civilizace, ba mnohem starší. Po dlouhá tisíciletí patřila k tak všedním a samozřejmým věcem, že jí nikdo nevěnoval zvláštní pozornost. Psychologové v ní rozeznali důležitý vývojový činitel. Sociologové zjistili, že hra má významný podíl na integraci jedince do společnosti. Psychiatři objevili hru jako účinný terapeutický prostředek. Pedagogové pochopili, že mohou hry, závody a soutěže všestranně využít ve výchovném a vzdělávacím procesu.“* (Zapletal, M. 1995,s.7)

Hra se tedy jako prostředek k výuce se nepoužívá příliš dlouho. Houška dokazuje, že s prvním náznakem hry přišel až J. A. Komenský, který hrou protknul celé vzdělávání na základní škole. Vycházel z myšlenky, že dítě bude hrou nadšeno, motivováno a lépe si osvojí znalosti, pokud ho hra bude bavit. Děti většinou nemají rády práci tu, co dělat musí, ale raději preferují tu, kterou si samy zvolí.(Houška, T. 1991).Hra by podle Komenského měla podporovat družnost, měla by mít řád, obsahovat závodění, lehká pravidla hry a příjemný cíl.

Ve 20. a 30. letech 20. století začaly vznikat nové alternativní školy jako např. Waldorfská, Daltonská, Montessori, které si zakládají právě na nefrontální výuce a často do svého konceptu vyučování zařazují herní prvky. Za zmínku stojí didaktické pomůcky, které jsou k dispozici v Montessori škole, jsou to většinou didaktické hry, které umožňují sebekontrolu žáka. Na praxi jsem viděla, že má dítě svobodu výběru didaktické pomůcky a že ho řešení úkolu baví. Domnívám se, že právě hravé provedení pomůcky a vyřešení určitého úkolu je pro dítě dobrou motivací. Díky novým

alternativním přístupům k výuce získala didaktická hra v posledních letech vysoké uplatnění. Prostřednictvím herních situací se dají s žáky řešit i obtížnější úkoly a úlohy, protože hra se stává silnou motivací, která stimuluje hlavně jejich kognitivní potenciál, zejména v soutěžích. (Kalhous, Z.; Obst, O. 2002, s. 323)

Pedagogický slovník rozlišuje pojmy „hra“ a „didaktická hra“. Liší se následovně: Didaktická hra je „...*analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždycky zjevným způsobem) didaktické cíle*. Hra je „*forma činnosti, která se liší od práce i od učení*.“ Z toho je zřejmé, že didaktická hra musí mít určitý výchovně vzdělávací cíl. Tento cíl nemusí být úplně dětem známý, ale je třeba, aby ho splnily. Činčera dokládá, že výchovně vzdělávací cíl by měl být znám pouze učitel, děti by o něm vědět neměly, protože hrají hru kvůli potěšení a ne proto, aby se naučily např. násobilku. Myslím si, že je to správný přístup a záleží na tom, jak je hra dětem podána.

Podle Činčery má hra takovéto rysy: „*Hra je něco, co není zcela doopravdy, respektive provádíme něco s poukazem na něco jiného. Hra obsahuje vzrušení. Hra má svá pravidla, která je potřeba respektovat. Hra je téměř vždy soutěží, byť nikoli nutně soutěží proti někomu, je možné soutěžit i proti např. základnímu nastavení hry, časovému limitu, atd.*“ (Činčera, J. 2007, s. 10) Na další charakteristické znaky hry poukazuje pedagogický slovník, který popisuje didaktickou hru následovně: „*Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti.*“ Aby tedy didaktická hra splňovala všechna tato kritéria, musí být pedagogem pečlivě promyšlena a uvedena, což není snadné. Existuje však spousta daných a lety ověřovaných didaktických her, kterými se učitel může inspirovat. Při prvním vytváření didaktické hry je účelné inspirovat se již ověřenými hrami a přetvořit je k výchovně vzdělávacímu cíli. (Průcha, J.; Walterová, E.; Mareš, J. 2003)

Krejčová a Volfová zmiňují, že hry mají spoustu předností tím, že vycházejí z potřeb dítěte, nevyžadují žádnou větší motivaci, samy o sobě jsou motivací. Jestli se učení podaří přenést do hry, dosáhne se tím vůbec nejvyšší efektivity. Tedy hry, používané k didaktickým účelům, se nazývají didaktické hry. Krejčová s Volfovou

definují didaktickou hru takto: „*Didaktická hra je uvědomělá činnost, která má specifický význam a účel. Je zdrojem motivace, zvyšuje aktivitu myšlení a rozumové úsilí, zlepšuje koncentraci pozornosti. Uvolňuje a rozvíjí tvořivý způsob uvažování, často cvičí představivost, paměť, kombinační a logický úsudek, umožňuje hledat logické a strategické postupy. Obsahuje prvky napětí a soutěživosti, nezřídka též moment překvapení, a tím podněcuje k větší iniciativě i jinak pasivnější jedince.*“ (2001, s. 9)

Vališová a Kasíková rozlišují didaktické hry následovně: „*Zvláštní kategorií her jsou didaktické hry a soutěže, které využívají silné motivace účastníků (jež je typická pro seberealizaci) k výchovně vzdělávacím účelům. Zatímco hry obecně vedou k aktivitám, jež nemusejí být produktivní (pohybové hry, hry řízené hodem kostky) didaktické hry záměrně evokují produktivní aktivity a rozvíjejí myšlení, neboť jsou zpravidla založeny na řešení problémových situací.*“ (Vališová, A.; Kasíková, H. 2007, s. 192)

Je tedy zřejmé, že didaktická hra vychází nějakým způsobem ze hry spontánní, avšak je potřeba, aby měla výchovně vzdělávací cíle a aby žáky dovedla k určitému poznání. Tyto cíle musí vytyčit a zadat učitel, ještě před zahájením hry, přičemž cíl musí být známý jemu, ale nemusí být známý dětem. Důležité je, aby didaktická hra splnila svůj účel a žák se díky ní něco naučil. Další nezbytnou věcí je, aby si didaktická hra udržela zábavnost a herní smysl, jinak postrádá svůj účel. Následující kapitola popisuje aktivizující prvky didaktické hry.

## **1.1 Didaktická hra jako aktivizující metoda výuky**

Důvodem, proč zařazuji tuto kapitolu, je zjistit, proč didaktická hra patří právě do aktivizujících metod výuky, z jakého důvodu je zařazena do této klasifikace a jaká kritéria těchto metod splňuje. Nejprve vymezím výukové metody obecně, poté přejdu k aktivizujícím metodám a didaktickým hrám.

Vymezením pojmu výuková metoda se zabýval Mojžíšek: „*Výuková metoda je prostředek, který učitel použije jako cestu k určitému cíli. Pod pojmem vyučovací metoda bývá obvykle chápán způsob dosahování cíle vyučování nebo také cesta uspořádaná určitým způsobem tak, aby žák dosáhl poznání.*“ (Mojžíšek, L. 1988, s. 9) Maňák popisuje výukovou metodu jako souhrn výukových aktivit pedagoga a

učebních činností žáků. Tyto dvě funkce tvoří základní kameny výukových metod.(Maňák, J.; Švec, V. 2003)

Výuková metoda je tedy cesta, která dovede žáka k určitému výchovně vzdělávacímu cíli. Učitel by měl hrát roli průvodce a být pouze k dispozici tomu, aby žák ze správné cesty nesešel. Způsob cesty volí opět učitel, který by měl mít promyšleno a zdůvodněno, jakou cestou se žák vydá, jaká výuková metoda bude vhodná k dosažení konkrétního cíle. Maňák rozděluje výukové metody do třech základních bodů, jsou to: klasické výukové metody, aktivizující výukové metody a komplexní výukové metody. (Maňák, J.; Švec, V. 2003). Protože se má diplomová práce týkat didaktických her, které patří pod aktivizující výukové metody, budu se konkrétněji zabývat pouze jimi. Maňák popisuje aktivizující metody následně: Aktivizující metody vedou výuku tak, že žák dosahuje výchovně vzdělávacích cílů hlavně na základě samostatnosti, myšlení a řešení problémů.(Maňák, J.; Švec, V. 2003)

Jak už napovídá název „aktivizující,“ tyto metody jsou protikladem tradičních metod, přinášejí něco nového a jejich cílem je žáka zaktivizovat. Vyžadují větší zapojení žáka ve výuce, tím pádem i větší přípravu ze strany učitele.(Maňák, J.; Švec, V. 2003) Aktivizace žáka se může dít pouze za takových podmínek, že dítě bude určitou činností zaujato a motivováno. Pokud se učitel pokusí žáky aktivizovat, musí si předem promyslet několik důležitých faktorů. V první řadě je potřeba žáka motivovat, zaktivizovat jeho samotného ve prospěch touhy po poznávání. Při aktivizaci je nutné myslet na to, aby žák smysluplně svoji aktivitu při činnosti využil. Pokud je tedy vnitřně zaktivizován, je schopen tuto aktivitu využít prakticky. Úkolem pedagoga tedy je , aby aktivita vyvolaná v něm byla smysluplně aplikována do dalších činností a učení.

Didaktické hry počítají s nadšením a zapojením se žáků do hry. Aktivizace je tedy jednou z pravidel zařazení didaktické hry. Z toho důvodu, že je hra dětem na prvním stupni blízká, je to nejideálnější metoda, která vychází z jejich přirozenosti. Didaktické hry jsou tudíž rovnoprávně zařazeny právě do aktivizujících didaktických metod. Je však zřejmé, že z hlediska organizačního a přípravného je hra pro učitele náročná. Jak potvrzuje Kalhous, příprava hry vyžaduje promyšlení skupin žáků, ve kterých budou hrát, prostoru, kde se hra bude konat, organizace ale i materiální

zajištění. (Kalhous, Z.; Obst, O. 2002)

Zdá se tedy, že didaktická hra je ideálním a zajímavým prostředkem, jak děti motivovat a zaujmout. Bohužel však i když didaktická hra patří právoplatně mezi výukové metody, není pravidlem, že je používána a oblíbena každým pedagogem. To potvrzuje Houška: „*V edukačním procesu by hra zřejmě měla pro svůj význam v životě člověka zaujímat důstojné místo, ale není tomu tak, výchovně vzdělávací instituce jednostranně preferují učení jako namáhavou, málokdy přitažlivou ale většinou direktivně řízenou práci.*“ (in Maňák, J.; Houška, T.1993, s. 126) Didaktická hra tedy patří zatím k méně běžným vyučovacím metodám. (Vališová, A.; Kasíková, H.: 2007) K tomuto názoru se přiklání i Mojžíšek, který dodává, že je tato metoda málo propracována a také je třeba, aby starším žákům byla prezentována jinak než mladším, například dramatizací. (Mojžíšek, J. 1998)

Hlavním cílem aktivizujících metod je aktivizace žáků, která je dovede k výukovému cíli. Hra je sama o sobě pro dítě zajímavá, tudíž didaktická hra jako metoda výuky je na prvním stupni adekvátní. Didaktická hra splňuje kritéria aktivizujících metod, sama o sobě totiž dokáže žáky zaktivizovat, aniž by měli pocit, že plní nějakou povinnost. Hra a učení by tedy měly jít ruku v ruce, protože souvisí s přirozeností a touhou žáků si hrát. Tato kapitola je dokladem toho, že didaktická hra je jednou z cest, po které můžeme žáky k cílové metě dovést.

## **2. Vývojové zvláštnosti žáků 4. a 5. třídy z hlediska výběru didaktické hry**

Pedagog, který zařazuje didaktickou hru do výuky, musí vědět, jakými vývojovými změnami děti tohoto věku procházejí. Zabývám se dětmi 4. a 5. třídy, věkové rozmezí se tedy pohybuje kolem 9-11 let. Je třeba na žáky pohlížet z více pohledů a zjistit, jaká hra je vhodná z hlediska intelektového, sociálního a emocionálního vývoje.

## 2.1 Intelektový vývoj

Charakteristiku intelektového vývoje nabízí Průcha, podle něhož se na vývoji intelektu v dětství podílí působení dospívání tělesného ústrojí, učení, zkušenosti společenské a rovnováha mezi těmito faktory. (Průcha, J.; Walterová, E.; Mareš, J. 2003) Poukazuje na teorii koncepce J. Piageta o vývojových stádiích člověka, z nichž zmiňují pouze ta klíčová.

Tato vývojová stadia jsou zpracována v systému období dětí od narození až do 11- 12 let. Cílová skupina žáků, kterými se zabývám v této diplomové práci, patří do období operačního, kde je věková hranice od sedmi do dvanácti let. Tomuto období předchází senzomotorické (0-2) a symbolické (2-7). V období operačním jsou pro děti nejvhodnější konstrukční hry a reflektivní imitace. (Klusák, M.; Kučera, M. 2010)

Langmaier rozděluje mladší školní období od 6 až do 12 let. Definice tohoto období je následující: „*Kdybychom toto období chtěli nějak smysluplně nazvat (charakterizovat), patrně bychom ho označili jako věk střízlivého realismu. Na rozdíl od menšího dítěte, které ve svém vnímání, myšlení i jednání je hodně závislé na vlastních přáních i fantazii a na rozdíl od dospívajícího, pro kterého je často důležitější vědět, co by mělo být správně, je školák plně zaměřen na to, co je a jak to je.*“ (Langmaier, J.; Krejčířová, D. 2006, s. 118) Dále pokračuje myšlenkou, že má žák touhu pochopit plně svět a věci v něm reálně. Toto se dá pozorovat nejen v jeho kresbě, čtenářství a písemném projevu, ale i ve hře. V té se objevuje úsilí o přesnou nápodobu rolí. Dá se tedy říci, že pro děti bude vhodná simulační hra, která navozuje nějakou životní situaci a úkolem žáků je nějakým způsobem situaci vyřešit. Tedy specifickým rysem pro tento věk je poznávání reality jako takové. Myšlení je v tomto věku na realitu vázáno. Hračky se stávají méně důležité než nástroje a realistické pomůcky. Dítěti stačí minulá zkušenost, aby mohlo uvažovat o věci, kterou přímo nevidí, která není přítomna. Dítě chce poznat, podle jakých pravidel funguje svět, na čem jsou založeny reálné prvky, které dokáže vnímat. (Vágnerová, M. 2008)

Piaget dále uvádí, že intelektový vývoj vychází z verbálního, abstraktně-vizuálního a kvantitativního myšlení. Ve čtvrté třídě dítě potřebuje toto myšlení

k takzvanému učení strategií. *Při řešení problému nebo úkolu z abstraktně- vizuální oblasti jsou stimulovány psychické procesy pozornosti, percepce a myšlení., řešení vyžaduje vynalézavost v nových kognitivních strategiích nebo flexibilní použití existujících strategií v nově vzniklé situaci.* (Pražská skupina školní etnografie, s. 253) Do hry tedy konkrétně mohou vstoupit lodě, šachy, ale i rébusy a šifry. Číselné řady se dítě učí v rámci kvantitativního myšlení, zkušenosti s nimi podporují numerické schopnosti, orientaci v čase a prostorovou představivost. Z toho se dá vyvodit, že pro děti budou zábavné logické a strategické hry.

Z toho vyplývá, že žáci ve věku od osmi až do 12 let (cílová skupina této práce 10-12) by rádi nahlédli již do opravdového světa dospělých, mají rádi hry na povolání (třeba rodičů), reálné hry, které zobrazují nějakým způsobem skutečnost. V neposlední řadě sem také patří strategické hry a rébusy, které podporují logický úsudek a které jsou žáci schopni řešit na základě předchozích zkušeností, či objevují vlastní řešení.

## **2.2 Vývoj emočního prožívání**

Citová výchova je důležitá část vývoje charakteru dítěte. Zda jsou emoce a city kvalitní, úzce souvisí s motivací člověka, konkrétně motivací k učení a sebezdokonalování. (Zelinová, M. 2007) Hra může přispět k citové výchově tím, že bude zaměřena na emoční prožívání dítěte, které si prostřednictvím hry uvědomí, jak je schopno prožívat jednotlivé pocity a zda je schopno ovládat své emoce.

Vágnerová (2008) zpracovala vývoj emočního prožívání a autoregulace a popisuje fakt, že se zráním organismu se zvyšuje citová rovnováha a imunita proti zátěži. Děti tohoto věku bývají veselé, jsou schopny myslet a reagovat pozitivním způsobem, jejich emoční ladění bývá vyrovnané a jakýkoliv výkyv mívá přesné odůvodnění.“ (Vágnerová, M. 2008)

Kolem desátého roku se rozvíjí citová chytrost, neboli emoční inteligence, dítě si uvědomí, že člověk může mít různé, i třeba rozporné pocity. Co se týče emocí, dětské

pozitivní zkušenosti přispívají ke kladnému očekávání, naopak špatné zážitky zvyšují riziko obav ze školy či ze skupiny stejně starých dětí. (Vágnerová, M. 2008) „*Emoce jsou přímo zodpovědné za to, jak jsme schopni konat. Proto má citový výchova velmi důležité místo ve vývoji dítěte.*“ (Zelinová, M. 2007, s. 40)

„*Ve školním věku jsou emoce více vnitřně regulovány.*“ Děti jsou přesvědčeny, že mohou vlastní pocity řídit, například tím, že na problém tolik nemyslí. Také se v tomto věku rozvíjí sebehodnotící emoce. Vyplývají ze srovnání sebe s ostatními vrstevníky či sourozenci, z ohlasů a pochval rodičů a učitelů. *Školní věk je obdobím, kdy se potvrzují kvality jedince v oblasti výkonu i sociální akceptace. Obě je důležité a rozhodující pro dosažení pocitu osobní přijatelnosti, či naopak, pocitu méněcennosti.* (Vágnerová, M. 2008, s. 87)

Hra je důležitá pro citovou výchovu z toho důvodu, že by se jejím prostřednictvím u dětí měla vyvíjet znalost vlastních emocí, neboli sebeuvědomění, dítě by mělo být schopno reagovat adekvátně svému okolí a ne v rozporu se svými pocity. Dále by se dítě mělo naučit sebeovládání, neboť při hře je tato vlastnost více než potřebná, pokud dítě nezvítězí, aby nezanevřelo na hry a bylo ochotno popřát vítězi a uznat, že byl lepší. Aby dítě mohlo hru smysluplně hrát, je zde také důležitá sebe motivace, která umožňuje dovést dítě k určitému cíli jeho vlastní cestou. V neposlední řadě je třeba zmínit důležitou složku citové výchovy- empatii, která umožňuje se vcítit do druhých a posiluje mezilidské vztahy. Tato složka je při hraní skupinových her důležitá z hlediska organizace žáků v týmech, také zamezí vysmívání se vítězů poraženým. (Zelinová, M. 2007)

Ve hře by se tedy dítě mělo naučit ovládat své emoce, pokud nezvítězí a zároveň nebýt nezdvořilý k vítězi. Také se u dítěte může objevit pocit méněcennosti, pokud bude určitou hru stále prohrávat, proto by se hry měly střídat a pro méně zdatné zařadit hry na základě náhody. Citová výchova souvisí i ve vztahu pedagog- žák, učitel by měl být empatický ke všem dětem a dát jim najevo, že jim věří a že si jich vysoce cení, což jim dodá pocit důvěry.



## 2.3 Sociální vývoj

Sociální vývoj úzce souvisí se začleněním člověka do společnosti, tzv. socializací. Od narození mají na dítě velký vliv pouze rodiče, důležitým mezníkem je nástup do školy. Tímto vstupem mezi vrstevníky, se začne utvářet jeho osobnost jak působením spolužáků, tak učitele.

Ve čtvrté a páté třídě výrazně stoupá vliv dětské skupiny, jejíž pravidla se snaží děti dodržovat. Za závažné vývojové změny Matějček pokládá zejména: a) určité specifické chování vůči mladším dětem- mluvení, pohyby směrem k dítěti, ochranný syndrom b) vytváření určitého stanoviska týkajícího se rodiny- v budoucnu ovlivňuje chování k vlastním dětem, c) pohlavní odlišení dívka/ chlapec, v tomto věku se začínají oddalovat a tíhnout stejného pohlaví k sobě. Vztah dětí ve skupině stejně starých vrstevníků je jiný než směrem k dospělým. Se stejně starými dítě sbližují podobné názory, vlastnosti i zájmy. Proto se dítě právě v těchto skupinách učí vzájemné spolupráci, pomoci, ale i soutěživosti. (Langmaier, J.; Krejčířová, D. 2006). Ve skupině se rozlišuje schopnost dítěte sociálního porozumění. *„Schopnost emoční seberegulace je obecně významnou součástí celkové sociální obratnosti dítěte a ovlivňuje jeho přijetí skupinou- děti s lepší schopností sebekontroly patří častěji k dětem oblíbeným, děti impulzivní a dráždivé bývají skupinou naopak odmítány.“* (Eisenberg (2003) in Langmaier, s. 131)

*„Potřeba kontaktu s vrstevníky je považována za jednu z nejvýznamnějších potřeb školního věku.“* (Vágnerová, M. 2008, s. 93) Tato skupina se totiž stává důležitým společenským prostředím pro dítě. V této skupině je dítě příslušník rovnoprávný s ostatními, musí tedy přijmout pravidla a zásady, zároveň má možnost se samo prosadit svobodným způsobem a přijmout názory druhých. Ve skupině se dítě naučí kooperaci, soudržnosti, určitým komunikačním schopnostem a ovládnutí, tedy pro rozvoj vlastního sebehodnocení je třeba, aby byl jedinec přijat skupinou. Postupem času se skupina stane důležitější než rodina, vrstevníci nakonec rodiče nahradí. (Pražská skupina školní etnografie 2006)

Podle Krejčové vnáší hra do kolektivu vlídnou atmosféru, neboť většina her

působí i jako prostředek socializační. Hry sbližují učitele a žáky, tato skutečnost může sehrát důležitou úlohu při začleňování dítěte do kolektivu a má vliv na vytváření dobrého pracovního prostředí ve třídě. (Krejčová, E.; Volfová, M. 2001) S tím souhlasí plně i Maňák, když tvrdí, že hra zařazená do výuky plní určité funkce více než dříve a to že kompenzuje nedostatek sociálních vztahů a vyjádření emocí žáků. (Maňák, J.; Švec, V. 2003)

Pražská skupina školní etnografie popisuje socializační význam her tak, že se hra může stát nejen prostředkem ke zpevnění společenských vazeb, ale zároveň k jejich určení a prosazení. Skrz hru se děti naučí komunikovat s ostatními a vytvořit vztahy vlastní vrstevnické skupiny. Miller přikládá také důležitost spolupráci ve skupině: „*Osmiletí až dvanáctiletí prý nemají rádi, když si hrají sami. Rivalita a soutěživost s ostatními, individuální nebo skupinová, je důležitý podnět v tomto věku.*“ (Millar, S. 1968, s. 179)

Tato kapitola popisuje skutečnost, že děti ve věku 9- 11 let se rádi začleňují do skupiny, že cítí potřebu někam patřit. Tím, že stoupá význam vrstevníků, nacházejí si kamarády ve třídě a rozdělují se. Dítě se teprve učí, jak se chovat ve skupině, jak naslouchat a akceptovat druhé a jak prosadit vlastní názor. Také více přemýšlí, co si o něm ostatní myslí a snaží se chovat dle určitých norem, aby bylo přijato. Právě hra může děti sbližít, podpořit jejich začlenění se do kolektivu, navést děti ke spolupráci mezi sebou a vytvořit přátelskou atmosféru.

## **2.4 Vliv spontánních her na výběr didaktické hry**

Důvodem, proč se zmiňuji o spontánních hrách dětí je zjistit, jaký typ her děti v tomto věku hrají nejčastěji a nejraději. Tyto hry mi budou další inspirací pro vymyšlení adekvátní didaktické hry pro čtvrtý a pátý ročník.

### **2.4.1 Čtvrtá třída**

Volný čas, který děti věnovaly dříve hře, začíná být ve čtvrté třídě věnován i jiným aktivitám- například četbě knih či povídáním si. Hra, kterou si čtvrtáák vybere, se řídí podle místa a času. Volí jinou hru o desetiminutové přestávce, než během celého

odpoledne, jinak si hraje sám doma, jinak ve skupince dětí. Na rozdíl od mladších, čtvrťákoví nedělá problém hrát si i při hodině. (Pražská skupina školní etnografie 2006)

Čtvrťáci hrají nejraději hry se svými vrstevníky, o přítomnost dospělých během hry děti příliš nestojí. Vyhraňují se požadavky jednotlivých skupin her v herním repertoáru. Děti dělají rozdíly mezi hrami a jejich využitím. Rezolutně odmítají hry, které hrávali v nižších ročnících a které jsou podle nich „pro malé děti“. Hračky jako takové, nejsou již pro čtvrťáky herní rekvizitou, spíše je dokážou akceptovat, když je přinese někdo mladší a zkoumat strukturu hračky a možnosti, avšak samotné hraní s nimi již neprovozují. Hry, které čtvrťáci hrají nejraději, jsou tzv. spontánní hry. První typ her jsou honičky, kdy je potřeba si najít záminku k této činnosti- stačí odebrání osobního předmětu, nebo slovní provokace. Další oblíbené jsou napodobovací hry ve smyslu napodobení televizní soutěže, mediální hry, hry na hrdiny. Skutečnou tvořivost vkládají děti do vymýšlení vlastních her. (Pražská skupina školní etnografie, 2006)

Soutěží, které mají daná přesná pravidla, není mnoho. Děti raději improvizují a hrají si spontánně. Mezi hry s pravidly můžou patřit např.: pogy, přeskakování gumy, piškvorky. *„To, co děti ve čtvrté třídě baví na hrách, vychází jako vždy z jejich sdílených postojů a myšlení.“* Také hraní si na milostný vztah je velice oblíbené a populární, i když prozatím nevinné.

Děti ve čtvrté třídě přistupují ke hře jinak. Děti sáhnou po hře i jako po „náhradním programu“ a hra již není hledaným výrazovým prostředkem, ale stává se formou, která je k dispozici jako „prefabrikát.“ Může se stát, že dítě, které ve volném času neví, co má dělat, sáhne po hře jako po jediném zbývajícím východisku.

V rovině vztahů děti rády hrají hry, u kterých se mohou předvést a vyzdvihnout sebe samy, i za cenu ponížení druhého. Hra také dosud nerozděluje skupinu na dívčí a chlapeckou. Děti ve čtvrté třídě rozlišují herní příležitost a podle ní vybírají hru. Začínají také uvažovat o hrách přiměřených jejich věku. *„První vymyšlené hry s pravidly dokládají, že děti v tomto věku se již rozhodně ohlížejí po kulturních nabídkách světa dospělých. Dosud je však kopírují, než by s nimi kreativně zacházeli.“* (Pražská skupina školní etnografie, 2006)

Děti tedy ve čtvrté třídě hrají hry, které již znají a nerady přijímají jiné. Mezi oblíbené dětské hry se dostávají soutěživé populární televizní hry, jako například: Riskuj, Bingo, Nikdo není dokonalý. Dále mezi oblíbené patří skupinové pohybové hry, např. na kolečkových bruslích. (Pražská skupina školní etnografie, 2006) Dále jsou oblíbenými hrami tzv. chytačky, kdy je cílem někoho chytit, nebo být chycen a stát se chytačem. Mezi další oblíbené patří hádanky. (Klusák, M.; Kučera, M.: 2010)

#### **2.4.2 Pátá třída**

Režim dne se u „pátáků“ mění i tím, že většina z nich již nenavštěvuje školní družinu, takže po vyučování ti, kteří nechodí na kroužky, mají spoustu času. Čas na hru se vymezuje během přestávky, nebo po škole, samozřejmě je hra přítomna i během vyučování. Do obluby dochází propagované hry herního průmyslu, kterými se žáci rádi chlubí učiteli. Ten je brán v úvahu jako divák, který může ohodnotit novou hračku dítěte.

Děti se inspiřují hrami dospělých, děti si nové hry osvojují i vlastním čtením tiskovin či knih. Rozsah her v páté třídě se výrazně zužuje, děti většinou hrají hry, které mají již ověřené z minulosti a několika obměnami je hrají stále dokola. Oblíbené jsou tzv. hry věštecké, jako *výklad z karet, nebe peklo ráj*, nebo strategicky soutěživé, jako např. *piškvorky*. Velmi oblíbené jsou *dospělácké* karetní hry jako *kanasta, poker, žolíky*.

Přístup k hračce jako takové se taky mění, nestává se sama o sobě tak důležitou, ale prostředkem k další aktivitě, a to sběratelství. Mezi chlapci je fotbal stále oblíbenou hrou, stejně tak i honěná. Spontánní hry nenabývají takového rozsahu, ve srovnání se čtvrtou třídou. Je to i tím, že dívky se stále méně zapojují do her chlapců. Nejoblíbenější hry jsou tzv. formalizované (tradiční, komerční i mediálně prezentované). Děti nejvíce zajímá kultura dospělých, tak sahají do jejich světa při zrodu myšlenky na hru. (Pražská skupina školní etnografie 2006, s. 227, 228) Svět dospělých je pro děti tohoto věku velmi přitažlivou hrou. Dítě tak zhodnotí tuto hru jako významnou a kvalitní. Dále vkládá svou tvořivost do vlastního vymýšlení básní, říkadel, či vlastních melodií a slov, zaměřených většinou na vztahy ostatních, většinou chce provokovat či pokořit.

Ústřední motivy her dětí v páté třídě jsou dva- prvním je láska, partnerské

vztahy, či sexualita, například u hry *flaška, vadí, nevadí*. Druhým motivem je tzv. sociometrie, což je zájem o to zjistit vlastní pozici v sociální skupině, či zaměřit se na vztahy druhých. „*Repertoár her v páté třídě se stal mezním z hlediska poměru her vycházejících z dětské tradice a her spontánních a komerčních. Se srovnáním s předchozími roky se zúžila nabídka ryze tradičních her. Tento deficit doplnily jiné hry: inovované či autorské, formalizované, jejichž forma lépe vyhovovala stávajícím záměrům a cílům společné komunikace dětí*“.(Pražská skupina školní etnografie 2006, s. 229)

Hry se soustřeďují jen na třídní dětský kolektiv. Vrací se k dětským hrám zpět-hry typu mimikry (převzetí cizího charakteru na sebe), nebo hry s hračkami. Spontánní hry ustupují vlastním originálním hrám na principu agónu-tedy zápasu, soutěživé hry, podle rolového schématu měření sil či jeden proti všem. Propadají vlně moderního průmyslu, jsou oblíbené hračky typu Tamagoči.(Pražská skupina školní etnografie: 2006, s. 504)

Když se zamyslím nad tím, jaké hry jsou přiměřené pro děti ve věku od 10 do 12 let, je potřeba vědět, co je pro ně v tomto období důležité, co je zajímavé, na jaké intelektové úrovni jsou. Na základě informací o vývojových zvláštностech dětí čtvrté a páté třídy a také her, které tyto děti hrají spontánně ve volném čase, které jsem získala ve třetí kapitole, v následujících řádcích shrnuji, které typy her budou pro děti tohoto věku ideální a zábavné. Podle výše zmíněných kapitol je zřejmé, že děti ve čtvrté a páté třídě mají podobné nároky na hru, typově pro ně hra může být stejná, v úvahu se musí brát pouze úroveň vědomostí.

Díky získaným informacím mohu říci, že vhodnou hrou pro děti čtvrtého a pátého ročníku by byla hra založená na soutěživém principu (agón), ve které by děti mezi sebou porovnávaly síly. „*Pedagogicky nejúčinnější jsou soutěživé hry. Tyto hry zvyšují spád (frekvenci) aktivit, spojují přirozeně pojímanou a nezbytnou dělbu práce uvnitř skupin se silnou zainteresovaností na konečném výsledku (hodnocení)*.“ (Vališová, A.; Kasíková, H.2007, s. 207) Zajímavým prvkem pro děti by mohla být zároveň hra inspirována mediálními soutěžemi jako např. Bingo či Riskuj, upraveno náležitě pedagogem.

Soutěživá hra se podle mého názoru dá zařadit do všech předmětů. Soutěživé hry samy o sobě podporují emocionální vývoj, děti budou dávat najevo nadšení z otázky, kterou správně zodpověděly, ale zároveň budou muset tlumit své emoce v případě, že nějaký člen z jejich skupinky odpoví nesprávně. Z hlediska intelektového vývoje bude záležet na tom, na co bude tato hra zaměřena, zda na samotné vědomosti, nebo například na šifry či na praktické úkoly. Z hlediska sociálního vývoje se dítě naučí začlenit se do skupiny, přijmout její pravidla a stane se spolupracovníkem s ostatními vrstevníky.

Další typ hry, jež je pro děti adekvátní, je druh hry založený na principu mimikry- simulační, či rolová hra, jejímž účelem je vzít si na sebe charakter někoho jiného, nebo hrát něčí roli. Tato hra vychází především ze skutečných životních situací. „*Takováto cvičení předkládají žákům imaginární problémové situace, vytvořené tak, aby napodobovaly problémy, jimž bývají vystaveny např. historické osobnosti, sociální pracovníci, a požadují od nich, aby navrhli nebo předvedli řešení.*“ (Fontana, D. 2010, s. 168) Taková představení se mohou zdát být pro děti náročná, avšak častým cvičením si zvyknou, odbourají stud, naučí se veřejně vystupovat i projevovat a zároveň tyto nácviky podporují kompetence k řešení problému.

Zásadní aktivitou pro děti čtvrté a páté třídy je pohyb, děti ho hojně ve volném čase vyhledávají, proto veškeré motorické hry bývají taktéž oblíbeny. Tyto hry se nemusí zařazovat pouze do hodin tělesné výchovy v tělocvičně, ale mohou být zařazeny i do ostatních předmětů a mohou se odehrávat přímo ve třídě, či na chodbě, nebo podle možností venku. Jak potvrzuje i Millarová, v tomto věku jsou populární všechny hry, při kterých děti mohou někoho chytat, před někým utíkat, či někomu něco odebrat. „*Organizované hry s jednoduchými pravidly, míčové hry, aktivní hry, jsou jen částí pozdějšího použití složitějších her.*“ (Millar, S. 1968, s. 179)

Taktické hry získávají na oblibě právě ve čtvrté třídě, k nimž dítě intelektově vyspěje. Oblíbené jsou hry s postupy, které děti mohou předem promyslet, nebo vycházejí-li z nějaké již získané zkušenosti. Logické myšlení podporují šifry a rébusy, které děti nejen rády luští, ale i vymýšlejí.

V neposlední řadě má velký význam hra postavena na prvku náhody, kdy i děti méně zdatné v určitém předmětu, mají šanci na úspěch. Sem mohou patřit herní operace s kostkami, kartami, s náhodným taháním čísel, nebo se stříháním (kámen, nůžky, papír).

Vezmu-li v úvahu, že výše zmíněné typy her budou pro děti ve věku od 9-11 zajímavé a zábavné, je třeba zvážit také jejich výchovně – vzdělávací cíl. Proto je úkolem pedagoga tyto typy her správně uchopit a zařadit do výukového plánu. Pokud některou z těchto her použiji, musím nejprve pečlivě rozmyslet její cíl, strukturu, zařazení, výběr učební látky a další kritéria. Na konci teoretické části bude vytvořena klasifikace her inspirována těmito poznatky.

### **3. Plánování a realizace didaktické hry**

Tato kapitola informuje o způsobu zařazení didaktické hry jako výukové metody do vyučovacího procesu. Týká se konkrétních kroků a postupů, které musí mít učitel na paměti a brát před zařazením didaktické hry v úvahu. Hlavní inspirací mi v této kapitole byla vlastní zkušenost z učitelské praxe.

Pokud se pedagog rozhodne zvolit didaktickou hru a zapojit ji do výuky, existuje nebezpečí dvou extrémů. Jedním z nich je ten, že by výchovně- vzdělávací cíl neměl zastíňovat hru jako takovou, aby stále byla žákem jako hra vnímána, a druhý je opačný, aby hra nezastínila výukový cíl. (Maňák, J.; Švec, V. 2003) Riziko by si měl pedagog uvědomovat vždy, avšak ne do té míry, že by didaktickou hru nezařadil vůbec.

Pedagog by si měl rozmyslet, na jakou psychickou funkci hra působí, jakou má úlohu z hlediska rozvoje funkcí. Může jít například o rozvoj psychomotoriky, rozvoj emocí, intelektu, či začlenění žáka do vrstevnické skupiny, nebo rozvoj komunikace, či kreativity. Dalším krokem je vědomí toho, komu chce určitou hru nabídnout, protože každá hra není vhodná pro všechny děti a stejná hra může působit na děti úplně jiným způsobem, stejně tak je důležité při hře přidělit dětem určité role a sledovat jejich herní reakce. Dalším důležitým kritériem je zvážení, jak hra působí na osobnost dětí, je-li vhodné hru zařadit znovu, nebo zda- je nutné se řídit současnou situací ve třídě. (Zelinová, M. 2007)

K tomu, aby didaktická hra kladně působila, je třeba dodržovat některé požadavky: „*Hra by měla být pro děti přitažlivá, ne nudným zaměstnáním.* „Z toho plyne, že učitel nesmí dopustit „zevšednění hry“. Pokud se hra stane stereotypem, začne postrádat svůj smysl. „*Měla by odpovídat věkovým zvláštnostem a schopnostem dětí, aby se skutečně uplatnila motivace hrou.*“ Každý věk dítěte má určitý specifický typ her, které bychom měli vzít v úvahu. Mladší děti mají rádi záhady a tajemno, u starších se dají využít všelijaké typy šifer, nebo hlavolamů.

„*Každá hra má mít jasná a srozumitelná pravidla, která jsou pak v celém jejím průběhu dodržována.*“ Jedna z důležitých věcí, které je třeba dodržovat a na které učitel musí dohlédnout. Některé děti jsou však poctivé a většinou dají hlasitě najevo, když přistihnou spolužáka u podvodu. „*Hru je předem zapotřebí dobře organizačně i materiálově zajistit.*“ Je třeba počítat s tím, že některé věci nemusí fungovat (např. interaktivní tabule, či magnetofon) a pokud by se dlouho čekalo na nápravu, je lepší akci přerušit a zařadit hru příště „*Není důležité ani dobré každý den vymýšlet jinou hru. Některé žáky zaujmou až po několikatém opakování.*“ Pokud dítě není dostatečně zaujato napoprvé, nevadí. Hra byla třeba zvolena v nevhodnou chvíli a může se příště použít lépe a navíc, děti již znají pravidla.

„*Hry nezařazujeme do vyučování náhodně.*“ Většinou pouze učitel ví cíl hry a podle toho ji zařadí do procesu výuky, předem má rozmyšleno kdy, kam a proč hru zařadit. „*Dbáme o zapojení do činnosti pokud možno celého kolektivu a také o to, aby každé dítě bylo alespoň trochu v něčem úspěšné.*“ Je dobré zařazovat hry takového typu, kdy můžeme diferencovat pravidla a těm méně zdatným dát lehčí variantu a těm úspěšnějším žákům variantu těžší. „*Rozhodneme se spíše pro hru, která zaměstnává co nejvíce smyslů.*“ (Krejčová, E.; Volfová, M. 2001, s. 10-11)

Podobné členění nabízí Maňák a Švec (2003), takže zmíním pouze body, které v předchozím rozdělení nejsou. Metodická příprava k začlenění didaktických her do výuky by měla obsahovat *vytyčení cílů* hry, kdy musí být pedagogovi jasné, k jakému cíli se chce dobrat, zda má být kognitivní, sociální, či emocionální. Dalším bodem je *diagnóza připravenosti žáků*, která je důležitá proto, aby učitelé věděli, jaké mají žáci dosavadní vědomosti a dovednosti a aby tomu hra byla adekvátně zvolená. Velice



důležitou součástí přípravy je rozmyšlení způsobu hodnocení, které musí pedagog oznámit dětem předem. *Vhodné místo* je také jednou z věcí, které stojí za úvahu, přeci jen je něco jiného, když se hra odehrává ve třídě, než když se odehrává venku, nebo například v tělocvičně. Určení *časového limitu* hry se může zdát poněkud těžké, pokud pedagog hru teprve zkouší a začleňuje poprvé, musí sledovat čas, který hra zabere a ukončit ji v pravý čas, aby se nerozptýlila do celé vyučovací hodiny. Dalším bodem je třeba si promyslet možné varianty her, případné obměny pravidel a možné chování žáků- předpokládané prodloužení hry.

V neposlední řadě je potřeba vědět, k jakému účelu bude hra určena, jestli má mít pouze motivační charakter k nové látce, či sloužit jako nástin nové látky nebo má být opakováním a upevňováním látky staré. (Krejčová, E.; Volfová, M. 2001, s. 10-11)

Dělá-li dítě to, co ho baví, je plně zaměstnáno nějakou činností, odnese si z této činnosti nejvíce vědomostí. Také se při hrách naučí spolupráci, komunikaci s ostatními (podle výběru hry). Důvody tedy pro to, aby hra měla stálé místo ve školním vyučování, jsou společenské a rozumové, bez ohledu na to, že hra zjednává na chvíli úlevu a příjemné povyražení. Zařazení didaktické hry do výuky je tedy zřejmě věcí, kterou je potřeba si dobře rozmyslet. Učitel by si měl udělat předem podrobnou přípravu hry, rozepsat jednotlivé body a vědět, jaké věci při zařazení didaktické hry vzít v úvahu. Cílem hry může být obnovení pozornosti dětí, motivace, či zopakování staré látky, nebo výklad látky nové.

### **3.1 Klíčové otázky předcházející zařazení didaktické hry**

Důvodem kladení klíčových otázek je vytvoření struktury hry, kterou by si měl na základě odpovědí učitel vypracovat. Prostřednictvím těchto dotazů si uvědomí, zda je hra vhodná pro cílovou skupinu žáků. Nejprve je třeba si rozmyslet cíl- co pedagog chce didaktickou hrou naučit, vyložit, zopakovat. Vybrala jsem takové klíčové otázky, které by měly učiteli sloužit k utřídění informací, metod a strategií, které chce použít v rámci didaktické hry a které by si měl každý učitel položit před tím, než nějakou hru zařadí do vyučování. Ke každé hlavní otázce připojuji další, které se zabývají více do hloubky daným problémem. Některé otázky přejímám od Pišlové (1996) na základě toho, že jsou

smysluplně zpracované a při svojí praxi jsem je shledala užitečnou pomůckou pro další zpracování her.

1) První stěžejní otázka, kterou by si měl pedagog ohledně didaktické hry položit, by se měla týkat cíle hry, tedy toho, co hodlá žáky prostřednictvím této výukové metody naučit. Mohou být rozvíjeny i další dětské dovednosti a schopnosti.

2) Druhá otázka, kterou by si měl vyučující zodpovědět, souvisí s typem hry, jejímž prostřednictvím se žáci doberou ke konkrétnímu cíli. Jaká hra je vhodná ke splnění tohoto cíle? Proč právě volím tuto hru a je potřeba ji nějak upravit? V tomto případě učitel slouží kartotéka již vyzkoušených her, nebo může sáhnout po hře zcela nové a experimentálně ji vyzkoušet.

3) Třetí otázka by se měla týkat průběhu hry. Jak bude hra uvedena? Jak dlouho bude hra trvat? V jakém prostředí ji hodlám hrát? Jakým způsobem rozdělím děti? Jaké pomůcky budu během hry potřebovat? Kdy hru zařadím do výuky a proč?

4) Čtvrtá otázka by se měla týkat hodnocení. Jakým způsobem budu hru hodnotit? Bude takto hodnocená hra spravedlivá pro všechny?

5) Předposlední otázka by se měla týkat toho, jakým způsobem hra podpořila emocionální, sociální a intelektový vývoj dítěte. Například.: Naučilo se dítě spolupráci ve skupině? Je schopno uznat prohru a přát výhru? Přizná spravedlivě, když vidí, že někdo nehraje čestně?

6) Odpověď na poslední otázku shrnují celou hru a slouží jako zpětná vazba učiteli.: Byla hra pro děti zábavná, hrály ji s radostí? Splnila všechny výchovně vzdělávací cíle? Probíhala hra podle mého očekávání? Jestli ne, jakou část hry hodlám do příště změnit?!

(Pišlová, S. 1996)

Na základě zodpovězení klíčových otázek by si měl učitel dát dohromady poznatky, které mu umožní zvolit adekvátní didaktickou hru. Úspěšnost hry tím však není plně zaručena. Jak potvrzuje i Pišlová (1996): „*Je třeba upozornit, že i nejlépe*

*vybraná hra, která není předem dobře připravená a hlavně, kterou vedoucí či učitel nepřipravuje rád, nemá naději na úspěch a naopak, i když je hra připravená pečlivě a s láskou, ale nepřijde vhod hráčům, nebývá úspěšná.*“ Je třeba, aby si učitel po didaktické hře shrnul úspěchy a neúspěchy, aby podle možností byl schopný hru zařadit znovu, i kdyby byla poprvé neúspěšná a aby ji byl schopen upravit podle svých postřehů a zkušeností.

### **3.2 Proces zařazení didaktické hry do výuky**

Tato kapitola uvádí a popisuje podrobné informace o jednotlivých krocích při zařazení didaktické hry.

#### **3.2.1 Uvedení hry, motivace**

Uvedení hry je jednou z nejdůležitějších částí didaktické hry proto, že má za úkol dítě zaujmout, oslovit či motivovat, musí být tedy dostatečným způsobem zpracováno. Učitel tedy musí zvážit vhodné oslovení, či jiný způsob zaujetí žáků. Pišlová navrhuje: *„Hru vždycky začínáme slovy „Pojďte, budeme si hrát!“ Pokud možno, hrajeme se svými svěřenci.*“ (Pišlová, S. 1996, s. 9) Buď tedy děti můžeme motivovat těmito výpověďmi a spoléhat na to, že hra sama o sobě bude motivací, nebo je můžeme motivačně seznámit s cílovým úkolem hry. Například.: Najdete všechny perly, které se rozsypaly Zlatovlásce? Z vlastní zkušenosti vím, že děti mnohem víc navnadí počáteční úvod: *“ Pojďte si zahrát na detektivy!”* než *„ Ted’ se naučíme násobilku prostřednictvím hry.“*

Dva druhy motivace rozlišuje Pišlová, která tvrdí, že didaktická hra může mít pouze dva druhy motivace, z toho ta první je imaginativní, která je nějakým způsobem založená na fantazii dětí a na pohádce a ta druhá je opravdová, která přibližuje dětem reálné postavy a historické události, nebo ukazuje běžný život. Dále pokračuje, že jedním z běžných podnětů pro děti je odměna, úspěch, či trest. (Pišlová, S. 1996) S dvěma uvedenými souhlasím, ovšem nemyslím si, že by dítě měl postihnout trest, pokud prohraje. Trestem je podle mého názoru samotná prohra.

Zásadní věc tvrdí Fontana: *„Není-li přítomna dostatečná motivace, uspokojuje*

*učení ve škole pravděpodobně neproběhne. Někdy se motivace ztrácí tím, že děti musí příliš dlouho čekat na výsledky své práce.*“ (Fontana, D. 2010, s. 153, 154) K tomu podotýkám, že pokud možno, měl by učitel seznámit děti s výsledky neprodleně po hře, nebo stačí, když žáci uvidí své stavy v průběhu hry.

### **3.2.2 Pravidla hry**

Před začátkem každé hry je nezbytné vysvětlit jasné pravidla, nejlépe s názornou ukázkou. Poté je potřeba zkontrolovat porozumění žáků, hlavně slabších žáků s menší pozorností, a ověřit si, zdali rozumějí všichni. Proto je po vysvětlení pravidel vhodné zařadit prostor pro dotazy, které předejdou budoucím nejasnostem žáků. (Pišlová, S. 1996)

Respektování a dodržování pravidel se může zdát jako automatická součást každé hry, podle Činčery však může být tato činnost občas dosti podceňovaná. Pokud se nedbá na pravidla hry, či je někdo záměrně poruší, je lepší hru ukončit, či dotyčného hráče vyřadit, než v ní dále pokračovat. Učitel, či rodič, dohlízející na hru, musí nejprve sám ustanovit pravidla a držet se jich po celou dobu a kontrolovat, zda to dodržují i ostatní. (Činčera, J. 2007)

Vališová s Kasíkovou stručně shrnují: *„Hra se zakládá na nápadu, jenž určuje ráz a tvoří základ pro formulaci pravidel. Ta musí být jednoduchá, srozumitelná a musí jednoznačně určovat chování hráčů ve všech myslitelných situacích.*“ (Vališová, A.; Kasíková, H. 2007, s. 208) Ovšem je jasné, že ne vždycky učitele všechny situace napadnou předem, většinu zkušeností získá až vlastní praxí.

Podle Neumana musí být pravidla učitelem předem promyšlená, u her, které jsou komplikovanější, by měla být napsaná na tabuli. Jejich uvedení musí být stručné a jasné, pedagog by si měl před tím zkusit říct pravidla pro sebe, aby se do toho zbytečně nezamotal a utřídit si, které informace má sdělit jako první. Postihy při nedodržování pravidel jsou podle něj nezbytné. Podle něj může vedoucí hry volit z několika možností. První možnost je striktní dodržování pravidel, při nedodržení jsou hráči znevýhodněni časem navíc, nebo například odebráním bodů, záleží na typu hry. Druhá možnost je upozornění celé třídy a následná diskuze nad postihem neposlušných jedinců. Třetí

možnost je spontánní přechod, kdy hráče neupozorníme na přestupek, ale vezmeme to v úvahu až v závěrečném hodnocení. Předposlední možnost je flexibilní modifikace pravidel, v tom případě, když zjistíme, že porušení se konalo pouze díky nepochopení původního úkolu. Poslední možnost je ignorace pravidel. (Neuman, J. 1998)

Přikláním se ke druhé možnosti, kterou jsem i několikrát použila v praxi. Je však třeba určit meze, protože některé děti jsou schopny díky porušení pravidel jedince vyškrtnout ze hry úplně, což bych, pokud byla hra zařazena prvně, nepodporovala. Mohlo totiž dojít k mýlce jen z nepochopení pravidel. Pokud se tedy diskuse vrhne tímto směrem, úkolem učitele je děti okamžitě zastavit a dát jim na výběr, zda by byly pro odebrání bodů, nebo pro přidání času (záleží na konkrétní hře).

### **3.2.3 Průběh hry**

Jak bude hra probíhat, by měl mít pedagog předem v mysli, aby věděl, jak rozdělit žáky, kolik času zabere rozmístění pomůcek a organizace prostoru. Zejména, zařazuje-li hru poprvé, musí si být vědom určitých časových rezerv. Nabízím prospěšné informace, na které by měl pedagog myslet před zařazením didaktické hry.

#### **3.2.3.1 Rozdělení žáků**

Hra začíná rozdělením žáků do skupin či dvojic, ve kterých budou hrát. Existuje několik způsobů rozdělení žáků do skupin. Buď žáky rozdělíme náhodně, což může mít za následek nerovnoměrné síly ve skupinách a ztrátu motivace slabších žáků, nebo žáky rozdělíme na základě svého úsudku, aby každá skupina obsahovala přibližně stejně silné jedince. Náhodné rozdělení žáků může být v rámci dlouhodobé trvalejší hry, v rámci soutěžení např. mezi řadami lavic, kdy každou hodinu na pět minut soupeří jeden žák za celou řadu. V tomto případě je rozdělení spravedlivé, protože žáci soupeří individuálně a i slabší mají šanci, protože hra je založena na náhodě a oni nikdy nemůžou vědět, s kým budou soupeřit. Jako typový příklad dávám „*Násobilkové kroky*“, kdy záleží na rychlosti, který žák ze tří řad řekne první správný výsledek, může udělat krok vpřed, a kdo dřív dojde ke katedře, vyhrál. Jak potvrzuje Krejčová s Volfovou, „...i žák slabšího nadání měl a mohl i v hodině matematiky zažít úspěch, který nelze zpochybnit. K tomu

*doporučujeme občasné zařazování soutěží nebo her, které stavějí na náhodě-v nich má i slabší žák skutečnou šanci na úspěch.*“ (Krejčová, E.; Volfová, M., 2001, s. 14) Dalším způsob náhodného rozdělení je los, kdy pedagog nechá děti, aby si vytáhly kartičky různých barev, a pobídne je, aby si našly ostatní spoluhráče stejné barvy. Při dlouhodobých hrách je podle mého názoru dobré, aby si každá skupina vymyslela jméno, které vytvoří pospolitost mezi žáky jedné skupiny.

Rozdělení žáků na základě názoru pedagoga může mít také negativní dopad. Do skupin se dostanou děti, které spolu neradi spolupracují a komunikují, takže při hře vznikne nepříjemné napětí a děti si ji nemusí užít. Také musíme pohlížet na to, zda je hra pohybová, na rozum, či spíše statická, protože by převaha chlapců při pohybové hře mohla znamenat velikou výhodu. Při některých hrách (hlavně v tělesné výchově) je dobré nechat děti, aby se rozdělily samy. Je možné určit dva kapitány, kteří si vybírají své družstvo k sobě. Může zde převažovat kamarádství, ale většinou se kapitáni cítí zodpovědní za svůj tým a tak vybírají „ty nejlepší“.

### **3.2.3.2 Organizace, pomůcky**

Učitel si přesně musí promyslet čas, kdy hodlá zařadit didaktickou hru do výuky. Souvisí to i s výběrem typu hry. Didaktické hry podporující rozumové schopnosti a řešení problémů by měly být zařazeny ráno, či na začátcích hodin, kdy je dítě ještě aktivní a schopno přemýšlet. Naopak pohybové hry je vhodné zařadit ke konci dne či na konci hodin, kdy děti po dlouhém sezení přivítají každou aktivitu.

Pedagog si předem promýšlí i čas, který didaktická hra zabere. Pokud hru uvádí poprvé, může se stát, že hra zabere více času, než by čekal, například se déle vysvětlují pravidla a je více dotazů ze strany dětí. Také mohou nastat neočekávané situace, na které učitel předtím nepomyslel, takže se musí brát v úvahu nějaký ten čas navíc. Hra by neměla trvat příliš dlouho a stát se tak nudnou povinností. Optimální čas je 15- 20 minut.

Během didaktické hry je někdy třeba přeorganizovat nábytek a vybavení školní třídy. Pedagog na to musí myslet předem, když se rozhodne hru zařadit na začátek, může udělat určitá opatření již o přestávce. Například je třeba přemístit lavice k sobě, či

vytvořit z lavic tvar „U“, aby byl prostor veprostřed. Když se hra odehrává jinde než ve třídě, např. v tělocvičně, náradí připravují děti společně s učitelem.

Pokud hra vyžaduje nějaké pomůcky, je třeba s nimi žáky seznámit předem a pečlivě vysvětlit, jak kterou pomůcku používat, případně názorně předvést. Jsou hry, které žádné zvláštní pomůcky nevyžadují. Pokud je třeba, aby každé dítě vlastnilo určitou pomůcku, nabízí se hodina pracovních činností pro společnou přípravu pomůcek. (Pišlová, S. 1996)

Učitel by měl být s dětmi domluvený signál, který bude znamenat buď konec celé hry, nebo alespoň odpískání určitého časového intervalu. V tělocvičně k tomu může sloužit píšťalka, ve třídě například tlesknutí, či zazvonění na zvonek.

### **3.2.4 Hodnocení, reflexe hry**

*„Hodnocení zjišťuje, zda byl konkrétní cíl splněn, nebo nesplněn.“* (Kalhous, Z.; Obst, O.2002, s. 406) Při závěrečném hodnocení se obvykle vyhláší výsledky a nejlepší mohou být odměněni i známkou, nebo učitel může vést žebříček výkonů a odměnit děti např. postoupením na další políčko. Existuje hodnocení kvalitativní a kvantitativní, u toho prvního je pro učitele těžké být objektivní. Důležitá věc je to, aby žáci znali způsob hodnocení již před hrou a aby si byli vědomi, že veškeré porušení pravidel může následovat např. časová penalizace, či odebrání bodů. U simulačních her, kde je cílem vyřešit nějakou situaci, musí hodnocení proběhnout jiným způsobem a to např. otevřenou diskuzí.

Pišlová (1996) zmiňuje, že pokud učitel oddaluje vyhlášení správných výsledků, mohou žáci ztratit motivaci a chuť se výsledky dozvědět. Z toho důvodu si myslím, že by výsledky měly být žákům oznamovány průběžně, či na konci hry, nejpozději do konce hodiny. U dlouhodobých her mohou být výsledky zobrazeny na nástěnce.

Pišlová rozeznává dva typy hodnocení, a to výše zmíněné průběžné a celkové, na konci hry. Také preferuje způsob hodnocení takové, že žáci budou získávat místo bodů předměty, které jim pak budou zase zpět odebírány, takže se nebudou muset škrtat body a žáci uvidí, jak na tom jsou oni i ostatní. Uvádí konkrétní případy bodování:

- bodování pomocí předmětů

Korálky, barevné lístky, žetony s čísly, použitelné je téměř všechno.

- bodování pomocí razítek

Dá se využít určitý obrázek na razítku, např. smrk, a hodnotí se, kdo bude mít nejhustší les.

(Pišlová, S. 1996)

Tento způsob hodnocení se mi zdá pro děti nejlepší, sama ho používám při výuce anglického jazyka, děti sbírají kartičky celoročně a za určitý počet dostávají známku.

Reflexe, podle Průchy (2003) poskytuje žákovi zpětnou vazbu, patří sem již zmíněné hodnocení, které umožňuje žákovi sdělení o jeho učení. Dotazy žáků zase poskytují zpětnou vazbu učiteli tím, že se příště zaměří na vysvětlení určitých věcí podrobněji. Reflexi je dobré zahrnout po určitých typech her, hlavně po výkladových či procvičovacích, aby si žáci uvědomili, co se během hry naučili. Velmi důležitá je sebereflexe, při které učitel může s žáky zhodnotit jejich chování během hry, vytknout jim, co se mu nelíbilo a pochválit férové chování či přátelskou pomoc. Také by si měl učitel zhodnotit průběh hry, zda splnila jeho očekávání a cíle efektivně, jestli bude do příště potřeba pozměnit pravidla či třeba časový limit. (Průcha, J.; Walterová, E.; Mareš, J. 2003)

### **3.2.5 Role pedagoga při didaktické hře**

Účast dospělého člověka v průběhu hry je zásadní, pokud se jedná o didaktickou hru. Ať už děti hrají jakoukoliv hru individuálně, ve dvojicích, či ve skupinkách, učitel by měl obcházet a kontrolovat, zda dodržují pravidla a pokračují k cíli. Jak dokladuje Mišurcová: *Výzkumy ukazují, že hru dětí může kladně ovlivnit účast dospělých, kteří pro ni mají dostatek pochopení a zájmu.*“ (Mišurcová, V. 1997, s. 20) Děti na prvním stupni bývají velice vděčné tomu, kdo si s nimi cokoli zahraje. Je přeci velkou výzvou a motivací porazit onoho dospělého člověka, ať se to již týká čehokoliv. Učitel během



didaktické hry může působit jako kontrolor, či jako vyzyvatel, je však nutné upravit pravidla hry tak, aby byl průběh férový pro obě strany. „*Staňme se dobrými, poctivými hráči nejen v hrách, které připravujeme, ale i v těch, které děti samy vymyslí, a to i když jsou třeba nedomyšlené, legrační...*“ (Pišlová, S.1996, s. 10)

Co je však cílem pedagoga? Je pouze koordinátor hry a vedoucím, či se snaží hrou dětem dát něco více? Myslím, že na to doslova odpovídá Činčera: „*Cílem pedagoga, který hru uvádí, může být něco zcela jiného: prostřednictvím hry přivést studenty k určitému porozumění, určitým postojům, či určitým dovednostem.*“ (Činčera, J. 2007, s. 10) Pedagog má za úkol vybrat a připravit takovou hru, která bude pro děti vhodná, bude mít jasná pravidla a bude mít výukový cíl. Pokud je hra předmětem k dosažení určitého záměru, musí být provedena a vedena vhodným způsobem.

Na co musí pedagog během hry myslet, o tom se zmiňuje Zelinová (2007, s. 15). „*Pedagog má za úkol sledovat mimo-poznávací procesy dětí, jako účastník a poradce při hrách může pedagog ovlivňovat reakce, respektive se s dětmi předem dohodnout na pravidlech, co je, či není přípustné, učit děti sebeovládání a vyhodnocovat po každé hře její dopad jak na prožitek, tak na myšlení dítěte. Na základě zkušenosti rozhodovat, jak hra působí na osobnost dětí, má-li se hra zařadit znovu, nebo je-li vhodnější hry měnit podle aktuální situace ve třídě.*“

Další pohled na „vedoucího hry“ nabízí Neuman, který tuto roli charakterizuje tak, že vedoucí hry vystupuje v několika rolích. Nejvíce v roli oficiálního vedoucího, také je většinu času tím, kdo rozhoduje v případných situacích, je také instruktorem a občas může být i hráčem. V průběhu hry se pedagogův postoj mění, z čela ustupuje do pozadí a dává větší prostor a samostatnost žákům.

Dále Neuman nabízí kvality, které by měl vedoucí hry mít. Podle něj by měl být energický, spontánní, kreativní, veselý, měl by mít smysl pro humor, fantazii a představivost. (Neuman, J. 1998)

Pedagog by tedy měl myslet na cíle hry, konkrétně na možnost jejich splnitelnosti. Dále by měl rozvážit správné uvedení hry, motivaci, organizaci a přípravu pomůcek, zkrátka komplexně obsáhnout budoucí průběh hry. Během hry by měl

povzbuzovat a pomáhat slabším, chválit všechny stejnou mírou a měl by být schopen hrou žákům předat něco více než jen vědomosti. Měl by si všímat, zda didaktická hra podporuje jejich intelektový, emocionální a sociální vývoj, zda je pro žáky zábavným elementem a nepřesahuje do nudné šedi, zkrátka by měl být zodpovědný za celkový průběh hry a všechna pravidla, která s ním souvisejí.

#### **4. Klasifikace didaktických her z různých hledisek**

Podle mých zkušeností z praxe soudím, že je pro každého učitele užitečné, když si uchovává kartotéku her, které může opakovaně používat. Kalhous a Obst (2002) dokladují, že by si každý učitel měl v kartotéce hry roztřídit podle takových hledisek, která zvolí podle svého názoru. Didaktické hry lze klasifikovat z různých hledisek. Zmiňuji několik způsobů třídění didaktických her a v závěru vyvodím vlastní rozdělení, které mi bude pomůckou v praktické části. První způsob třídění her, které působí na rozdílné vývojové oblasti dítěte, nabízí H. Meyer (2000, s. 348-349), a to:

- Interakční hry

Pedagogický slovník charakterizuje interakci jako vzájemné působení ať jedinců na sebe, či skupin lidí, přičemž to má určitý dopad nebo vliv na ty, na které je působeno. (Průcha, J. Walterová, E. Mareš, J. 2003) Do této kategorie patří hry s hračkami a stavebnicemi, sportovní a skupinové, hry s pravidly, společenské hry, strategie, učební hry.

- Simulační hry

Simulační hry jsou takzvané modelové hry, které demonstrují určité životní situace. Podle Průchy se tyto hry dělí na podstatné etapy, které jsou zkráceny, umožňují reakce žáků na všelijaké životní situace, důsledky názorů a rozhodnutí lidí. (Průcha, J.; Walterová, E.; Mareš, J. 2003) Patří sem rolová hra, řešení problémových situací, hraní divadla za použití maňásků, různé konfliktní situace.

- Scénické hry

Tyto hry jsou podobné těm simulačním jen s tím rozdílem, že jsou žáci rozděleni

na diváky a herce, což umožňuje divákům objektivnější pohled do dané problematiky.

Toto členění může zahrnovat širokou škálu her, které se dají k jednotlivým kategoriím zařadit. Avšak je velice stručné a proto přidávám členění dalších odborníků. Detailnější přehled hledisek pro organizaci her navrhuje Jankovcová (1988, s. 100):

- Doba trvání

Do této kategorie mohou patřit hry jakéhokoliv časového úseku. Například od her několikaminutových, které jsou začleněny do výuky (krátkodobé), až po hry měsíční, čtvrtletní, roční (dlouhodobé).

- Místo konání

Toto hledisko učitel většinou bere v úvahu v tom případě, když se předmět odehrává jinde než ve třídě, např. v tělocvičně, v klubovně, či podle učitelova uvážení venku- ve městě či v přírodě.

- Převládající činnost

Souvisí s tím, zda se ve hře jedná spíše o osvojení pohybových dovedností, nebo vědomostí.

- Hodnocení

Učitel na začátku hry musí stanovit kritéria hodnocení a oznámit je žákům. Hra se dá hodnotit z hlediska kvalitativního (správnost odpovědí), kvantitativního (množství splněných úkolů), časového (kdo nejdříve skončí)

(Maňák, J., Švec, V. 2003)

Další nabídku členění didaktických her nabízí Vališová a Kasíková:

- dle doby trvání (krátkodobé, dlouhodobé)
- dle místa, kde se odehrávají (ve třídě, či mimo)

- dle druhu převládající činnosti (osvojování vědomostí, intelektových či pohybových dovedností)
- podle toho, co se hodnotí (kvalita, kvantita či čas výkonu)
- kdo je hodnotí (žáci, učitel)
- kdo je připravuje (žáci, učitel, někdo jiný)

(Vališová, A.; Kasíková, H. 2007)

U tohoto členění je zajímavý poslední bod, kde autorky berou v úvahu, že by hra byla připravena někým jiným, než učitelem, a to samotnými žáky. Je to pro mě inspirací do praktické části.

Krejčová s Volfovou nahlíží na hry z hlediska učební látky. Považují za důležité učební a kontrolní hry, mezi nimiž je rozdíl takový, že výukové hry učí novým pojmům a kontrolní hry pouze kontrolují dříve získané vědomosti. (Krejčová, E.; Volfová, M. 2001)

Další rozdílné členění nabízí Cailloise, který vymezil čtyři základní principy, na jejichž základě lze připravit typy různých her. Jsou to: *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*. *Agón* charakterizuje jako zápas, to znamená způsob hry, kdy má dítě motivaci porazit ostatní soutěžící a vyhrát. *Soutěživý duch hry agón měří síly členů skupiny*. (Pražská skupina školní etnografie 2005, s. 496) Z dětských spontánních her sem můžou patřit *Piškvorky*, *Země-město*, *Mikádo*. Druhý název *alea* charakterizuje hry náhodné. Hráč o ničem ve hře nerozhoduje, vše je dílem náhody. Může sem patřit *Nebe-peklo-ráj*, či *Kámen-nůžky-papír*. Jeho další kategorie se nazývá *mimikry-předstírání, které představují chuť hráče vzít si na sebe cizí osobnost*. (Pražská skupina školní etnografie 2005, s. 497) Tyto hry umožňují dětem stát se na chvíli někým jiným, empaticky se převtělit do jiného člověka a hrát jeho roli. Patří sem hry na rodinu, na policisty, a hry založené na stejném principu, zobrazující lidi v běžných situacích. Poslední z jeho členění jsou hry založeny na závratném pocitu, tzv. *ilinx*, jsou takové hry, které v hráčích vyvolávají *závat, opojení*. Tyto hry mají obvykle masovější charakter než tři zmíněné před nimi. Jedná se

zde hlavně o fyzickou aktivitu dětí, kde je důraz na samotný pohyb, mohou sem patřit hry typu *Slepá bába, Všechno lítá, co peří má, aj.*

Následující členění podle Vopela (2003) se zaměřuje na počet hráčů, kteří hru hrají. Hry jsou závislé na tom, jaký počet hráčů je hraje. Toto hledisko je důležité, protože počtu hráčů musí být hra uzpůsobena, ve škole se preferují hry, z hlediska sociálního rozvoje. Pokud budu hry rozdělovat podle toho, jaký počet lidí je hraje, mohu je rozdělit na skupinové, párové a individuální. *„Skupinové hry mají především podporovat kooperaci mezi žáky, schopnost přizpůsobení se ostatním, napomáhat k důvěře mezi členy skupiny a také k rozvoji mentální inteligence. Jsou důležité i proto, že děti jsou schopné během nich navázat kontakty, protože v dnešní době stále víc dětí trpí osamělostí.“* (Vopel, K. 2003, s. 8-9)

Účelem klasifikace her je získat plnohodnotný materiál, případně použitelný i pro jiné pedagogy. Tvoření nových her a doplňování by učitel měl dělat automaticky. Především by tam měly být poznamenány ohlasy a reakce dětí na hru. Podle čeho si učitel hry odliší, záleží jen na něm. *Dobře vedená kartotéka se stává pro každého vedoucího hry skutečně zlatým fondem.* (Neuman, J. 1998, s. 37) Svou klasifikaci didaktických her zařazují do následující kapitoly.

#### **4.1 Struktura didaktické hry, vytvoření kartotéky her**

Poznatky, které učitel získá v průběhu pedagogické praxe tím, že didaktickou hru zařadí do výuky, je třeba nějakým způsobem zaznamenat a uchovat, ať už jsou negativní, či pozitivní. Didaktické hry rozdělují následujícím způsobem proto, že každý typ hry působí na jinou oblast rozvíjení dovedností dítěte 4. a 5. třídy, každý typ her dá dítěti něco jiného. Kromě výše uvedeného, následující typy her odpovídají požadavkům dětské věkové skupiny ( 9-11 let) na hru, a také v neposlední řadě, z vývojového hlediska tyto typy her můžou být podporou jejich intelektového, emocionálního a sociálního vývoje. Inspirovala jsem se dříve výše uvedenými klasifikacemi her, které mi poskytly informace o typech a druzích her.

## **Přehled typů her pro 4. a 5. ročník:**

### **1.     *Pohybové hry***

Tento typ her má za úkol hlavně dítě zaktivizovat, nalákat jeho pozornost a také rozvíjet jeho fyzické dovednosti. Pohybové hry bývají většinou organizovány ve skupinách, takže dítě rozvíjí své sociální a emocionální citění.

### **2.     *Hry založené na prvku náhody***

Tyto hry by měly být zařazovány s ohledem na slabší žáky, kteří mohou důsledkem náhody hru vyhrát, nejde zde tedy pouze o vědomosti či dovednosti, takže jsou nepředvídatelné. Podporují emocionální a sociální vývoj dítěte.

### **3.     *Rolové hry***

Tento typ her je založený na přejímání cizího charakteru na sebe, dítě se převtělí do někoho jiného, odhodí tím stud a zvykne si vyjadřovat své pocity a odůvodňovat své argumenty.

### **4.     *Soutěživé hry***

Soutěživé hry motivují děti tím, že mají rychlý spád a většina dětí cílové skupiny ráda s někým soupeří. Většinou se jedná o hry, kde rozhoduje rychlost, či správnost výsledku. Jsou podporou intelektového, emocionálního i sociálního vývoje dítěte.

### **5.     *Strategické hry a rébusy***

V těchto hrách se projeví více intelektově zdatní, ale i slabší žáci mají šanci, pokud mají s hrou určitou předešlou zkušenost. Hry jsou orientovány především na intelektový a sociální rozvoj.

### **6.     *Kvízy***

Do této kategorie řadím hry, které většinou bývají kopií oblíbených soutěží dospělých, jako například Riskuj, Nikdo není dokonalý, či AZ kvíz.

Podle výše uvedených bodů hodlám třídit didaktické hry v praktické části. Ještě je třeba zvážit, jak uchovat konkrétní hry v takové podobě, aby byly opakovaně použitelné. Vališová s Kasíkovou nabízejí následující strukturu dokumentace hry:

- Název hry (autor, doba vzniku, původ)
- Potřebné pomůcky a případné nároky na úpravu (vybavení) prostředí
- Stručná, výstižná, srozumitelná, jednoznačná pravidla, obsahující cíl hry a způsob jejího ukončení
- Pedagogický cíl a podrobné instrukce pro učitele
- Promyšlený a co nejobektivnější způsob hodnocení výsledků, resp. průběhu (pokud to jednoznačně nevyplývá z pravidel)
- Varianty či možné modifikace hry a s tím spojené změny hodnocení
- Zvláštní poznámky
- Hlavní námět pro diskusi se žáky, opěrné body pro její usměrňování a zasazení do rámce teoretického učiva (Vališová, A.; Kasíková, H.2007, s. 208)

Z této struktury hodlám vycházet v kartotéce her v praktické části. Avšak protože je mého názoru příliš stručná a neodpovídá všem potřebám rozdělení her, budu se jí pouze inspirovat při zpracování vlastního rozdělení:

1. **Název hry** (tuto položku by měl pedagog promyslet, aby při přečtení názvu hry přibližně věděl, co je jejím obsahem)
2. **Typ hry** (sem patří zařazení, zda je hra výkladová, motivační, či procvičovací a opakovací)
3. **Čas** (učitel by měl vždycky počítat s časovou rezervou a připočítat pár minut navíc, protože se může stát nečekaná situace a hra se tak prodloužit)
4. **Cíl** cílem hry je prokázání znalostí žáků v určité oblasti, kontrola porozumění učební látky, ve zpětné reflexi učitel vyhodnocuje

splnění cíle

**5. Pomůcky** (některé hry mohou vyžadovat speciální pomůcky, takže je třeba vědět, co bude pedagog před hrou potřebovat)

**6. Počet hráčů**

**7. Role učitele**

**8. Pravidla** (měla by být stručná a jasná, aby se v nich učitel sám vyznal a aby byla zřetelná i pro jiné spolupracovníky)

**9. Hodnocení** (pokud pedagog bude hru známkovat, musí na to předem žáky upozornit, jinak hodnocení může být kvalitativní či kvantitativní)

**10. Co je dále rozvíjeno-** zde by měly být uvedeny informace o tom, na jaké vývojové oblasti je kromě vzdělávacího cíle hra zaměřena a jakým způsobem hra žáka rozvíjí

**11. Klíčové kompetence**

**12. Mezipředmětové vztahy**

**13. Zvláštní poznámky** (tato část slouží učiteli jako zpětná vazba, uvede očekávaná rizika hry, pokud ji ještě neučil, pokud ji už učil, dopíše své zkušenosti, popřípadě přidá radu na vylepšení)

Předpokládám, že díky tomuto rozdělení a struktuře didaktických her získám smysluplnou a užitečnou kartotéku her, která mi bude pomůckou do praktické části a zároveň do budoucí praxe.

## **5. Shrnutí teoretické části**

Může se zdát, že ve čtvrtém a pátém ročníku již didaktická hra ve výuce nemá místo a smysl, ale opak je pravdou. Děti v tomto věku zajímají jiné typy her, než děti mladšího školního věku, ale je třeba, aby pedagog vzal v úvahu zvláštnosti jejich vývoje a dovedl správnou hru zvolit. Didaktická hra pro tyto děti hraje roli motivační a aktivizující, sama o sobě je cennou výukovou metodou, která nebývá příliš používána,



protože z hlediska přípravy se jedná o tu náročnější. Avšak po rozmyšlení důležitých kritérií a pravidel může vzniknout hra, která bude přínosná jak pro děti, tak pro učitele, který jejím prostřednictvím dovede žáky k určitému cíli. V těchto ročnících se dá hra zařadit do každého předmětu, ovšem frekvence her musí být omezená, nebo ztratí na přitažlivosti a pro děti se může stát běžnou činností, což by ztratilo ono herní kouzlo.

Jak se dítě vyvíjí, tak se mění jeho požadavky na hru. Ve čtvrtém a pátém ročníku jsou žáci náročnější, neuspokojí je jen jednoduchá hra, intelektově jsou výše a potřebují již více pracné hry, které je budou rozvíjet po stránce sociální, emoční i intelektové. Z hlediska vývoje dítěte jsou pro děti tohoto věku vhodné soutěživé hry, rolové hry a také hry, které kopírují divácky oblíbené televizní soutěže. Žáci v tomto věku jsou kreativní a jsou schopni si vymýšlet i vlastní hry založené na předchozích zkušenostech. Jsou také schopni řešit rébusy, šifry a hry založené na strategiích.

Co musí pedagog zvážit před zařazením hry, je především dosavadní úroveň vědomostí a dovedností žáků, cíl hry, splnitelnost hry, čas, prostředky, organizace, pomůcky, rozdělení a následné vyhodnocení. Učitel si v hlavě musí předem všechno rozmyslet, brát v úvahu i spontánní herní spory a také to, že neočekávané situace mohou zabrat více času. Nedá se však očekávat, že dokáže odhadnout všechno, proto při prvním pokusu zařazení hry doporučuji udělat okamžitou reflexi a zapsat si podrobně průběh hry a nedostatky, které se do příště musí odstranit. V neposlední řadě i pravidla by měly být flexibilní, aby se daly spontánně upravit podle aktuálních požadavků hry.

Výběr typu hry záleží na cíli hry, ale také na časovém zařazení hry. Zpočátku dne a na začátku hodin doporučuji zařazovat hry, které jsou náročnější na myšlení a méně náročné na pohyb, později je dobré zařadit pohybové a akčnější hry, které žáky vytrhnou z dlouhého sezení a umožní jim trochu povyražení. Při těchto hrách je nebezpečné jen to, že se někteří žáci jsou schopni rozdovádět na nejvyšší míru a didaktická hra poté ztrácí na efektivitě, proto je dobré, aby pedagog od začátku držel opratě pevně v rukou a při tomto typu hry redukoval případný hluk. I nejlepší hra může být jen nevhodně zařazena, na což pedagog musí myslet a při neúspěchu ji příště zařadit jiným způsobem.

Výsledkem teoretické části je má vlastní struktura a klasifikace her, kterou jsem vytvořila na základě získaných informací o žácích 4. a 5. tříd a také ze zkušeností z pedagogické praxe. Na základě této klasifikace hodlám členit hry v praktické části.

## II. PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část obsahuje srovnání výsledků rozhovorů mezi zkušenými a začínajícími učiteli, týkajících se didaktických her. Tato část je zpracována písemně i graficky. Dále sem zařazuji hodnocení žáků, kteří oceňovali čtyři různé typy her. V neposlední řadě sem patří kartotéka her, kde jsou obsaženy všechny hry, které jsem navrhla podle informací z teoretické části jako vhodné pro děti ve věku 9-11 let. Shrnutí každé hry je obsaženo v části nazvané „zvláštní poznámky.“ **Cílem** praktické části je ověřit, v jakých funkcích učitelé zařazují didaktické hry, jak by měla vypadat funkční hra pro děti 4. a 5. ročníku a zda hry, které jsem navrhla jako vhodné pro žáky ve věku 9-11, fungují v praxi. Podstatným a důležitým podkladem jsou také názory dětí na jednotlivé hry.

### 1. Výzkumný problém

Vybrala jsem výzkumný problém, protože si kladu za úkol zjistit, jaké typy her jsou vnímány učiteli jako podpora výuky ve 4. a 5. ročníku, čímž mapuji situaci určitého jevu.(Gavora, P. 2000, s. 26)

Jaké typy didaktických her jsou vnímány jako podpora v učení pro žáky 4. a 5. ročníku?

### 2. Výzkumné úkoly

Prostřednictvím výzkumného úkolu si kladu za cíle ověřit:

Jaké hry jsou používány pedagogy ve 4. a 5. třídě a důvod jejich zařazení.

Jak na vybrané typy her reagují žáci.

Zda daný typ her plní očekávané funkce.

Potvrdit, zda hry, vyvozené z teoretické části budou opravdu vhodné pro děti ve věku 9-11 let.

### 3. Výzkumná metoda

Zvolila jsem kombinaci výzkumných metody toho důvodu, že se mi tento způsob jeví jako nejvhodnější pro vyřešení zadaného výzkumného problému. Použila jsem metodu řízeného rozhovoru se začínajícími a zkušenými učiteli a vyhodnocení listů, které

vyplňovaly děti. Přínosem mi také bylo pozorování, které jsem provedla v rozsahu posledních dvou let na praxi ve škole a na zahraničním pobytu Erasmus v Dánsku. Inspiraci pro hry mi také poskytl skautský oddíl, který jsem navštěvovala devět let..

### **Řízený rozhovor**

Řízený rozhovor je založen na výměně informací mezi tazatelem a respondentem. Cílem je získání informace od zkoumané osoby. Řízený rozhovor je flexibilní, přizpůsobuje se respondentovi, udržuje si pouze daný cíl (Gavora, P. 2000)

### **Hodnoticí list**

Hodnoticí list je určen žákům. Obsahuje šest druhů obrázků, které vyjadřují určité pocity. Ilustrovala jsem ho vlastnoručně proto, že jsem obrázky přizpůsobila tomu, co chci zjistit. Děti dostaly dotazník obsahující čtyřikrát stejný typ obrázků a zaškrtovaly do něj, jak se cítily při hraní čtyř vybraných didaktických her různého typu. Dále měly jednoduše odpovědět na otázku, co si ze hry nejlépe pamatují. Hodnoticí listy jsem nevyžadovala podepsané, takže děti bez studu mohly napsat, co cítily.

### **Pozorování**

Sledování didaktických her jsem provedla v průběhu posledních dvou let studia, kdy jsem navštívila kolem dvaceti škol u nás i v zahraničí. Velkým přínosem pro mě také byla vlastní učitelská praxe a sledování spolužáků i profesionálních učitelů.

## **4. Výzkumný vzorek pro rozhovory a hodnoticí listy pro děti**

Výzkumný vzorek se skládal z osmi zkušených učitelů a z osmi začínajících učitelů, kteří zařazují didaktické hry ve 4. a 5. ročníku. Zkušení učitelé pochází z pěti různých škol v Praze, splňují kritéria, že učí více než pět let a jsou třídní učitelé ve čtvrté, či páté třídě. Začínající učitelé jsou převážně mými spolužáky na VŠ a mají zkušenosti s výukou ve 4. a 5. třídě. Hodnoticí list pro děti mi vyplnilo 23 žáků z jedné třídy a hodnotili čtyři různé typy her.

## **5. Struktura rozhovoru, vyhodnocení odpovědí**

Metodu rozhovoru jsem zvolila z toho důvodu, že je efektivnější než dotazník, z hlediska získání informací. Pokud má totiž respondent nějaké nejasnosti s otázkou, případně chce něco doplnit, jednoduše to řekne a nemusí vymýšlet, jak to napíše. Je tu přímý kontakt s tazatelem, a pokud je správně zvoleno místo dotazování, může vzniknout důvěrný rozhovor v příjemné atmosféře. Kladla jsem pět otázek osmi zkušeným učitelům (**ZkU**) a osmi začínajícím učitelům (**ZaU**). Vyhodnocení provedu tak, zhodnotím jednotlivé otázky a srovnám názory zkušených a začínajících učitelů pomocí grafu. Pod každá shrnutí odpovědí zkušených i začínajících učitelů uvádím vlastní zkušenost s daným problémem.

### **Přehled otázek v rozhovoru:**

#### **1. Jakou funkci mají podle Vašeho názoru didaktické hry ve 4. a 5. ročníku?**

Touto otázkou chci zjistit, v jakých funkcích učitelé nejčastěji hru zařazují a jakou úlohu pro ně didaktická hra primárně má.

#### **2. V jaké části hodiny zařazujete nejčastěji didaktické hry a proč?**

Prostřednictvím této otázky zjišťuji, podle čeho učitelé vybírají čas zařazení didaktické hry a zda se jim v určitých částech hodiny didaktická hra více osvědčila.

**3. Jaký typ didaktických her je podle Vašeho názoru vhodný pro děti čtvrtého a pátého ročníku?** Tato otázka měla vést k zjištění, jaký typ her je vhodný pro děti od 9-11 let, a však většina respondentů neznala typy her, takže jsem jim poskytla typizaci her, kterou jsem vytvořila na základě informací z teoretické části.

#### **4. Na co se kromě výchovně- vzdělávacího cíle zaměřují Vaše didaktické hry?**

Zde jsem zjišťovala, za jakým jiným účelem učitelé zařazují hry a zda si u jednotlivých her uvědomují jejich druhotný význam.

**5. Jaká je atmosféra ve třídě během hry?** Tato otázka slouží k tomu, abych zjistila, jakým způsobem učitelé hru vedou, a zda se hra nese v soutěživém duchu, nebo je při ní spíše klid.

## Vyhodnocení odpovědí získaných rozhovorem

### 1. otázka

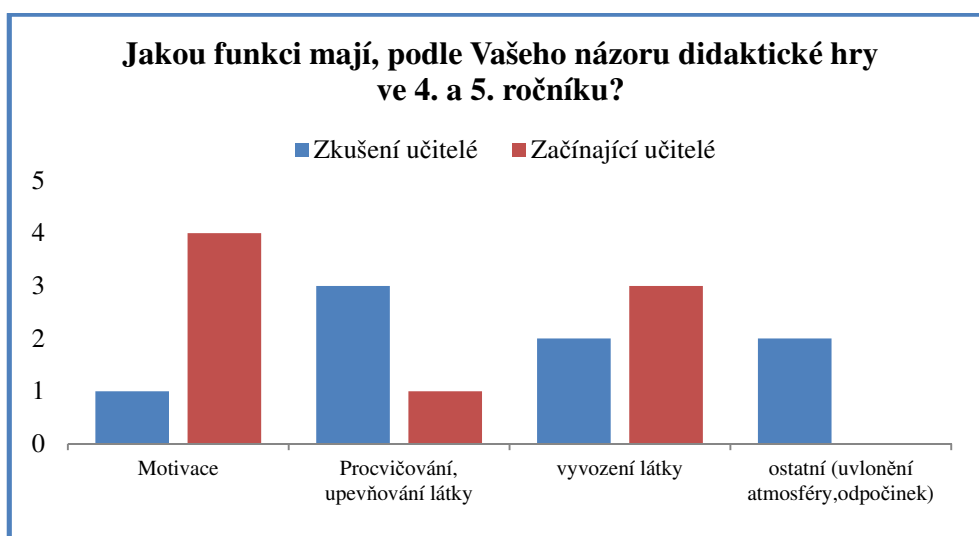
- **Funkce didaktických her ve 4. a 5. ročníku, zkušený učitelé (ZkU)**

Nejvíce shodných odpovědí na tuto otázku uvádím následovně: hry slouží k procvičování a upevňování látky. Druhá nejčastější odpovědi byla: k vyvození látky. Ostatní odpovědi, zastoupeny vždy pouze jednou: motivace, rozvíjející prvek, protažení- vytržení ze sedavého způsobu výuky, odreagování, podpora soutěživosti, relaxace.

- **Funkce didaktických her ve 4. a 5. ročníku, začínající učitelé (ZaU)**

Začínající učitelé odpovídali obsáhleji než učitelé zkušený. Nejvíce se shodli na odpovědi motivační funkce. Další nejvíce shodné odpovědi: vyvození látky, procvičování látky. Ostatní odpovědi, zastoupeny jednou: logické uvažování nenásilnou formou, uvolnění atmosféry, lepší pochopení věcí prostřednictvím zábavné formy.

### Srovnání odpovědí na první otázku zkušených a začínajících učitelů:



### Shrnutí odpovědí

Zkušený učitelé používají nejvíce didaktické hry ve funkci procvičovací z toho důvodu, že s tímto mají nejvíce pozitivních zkušeností. Začínající učitelé naopak mají procvičovací funkci na posledním místě a zařazují raději hry ve funkci motivační a druhořadně vyvození látky.

## Moje zkušenost

Nejčastěji zařazují didaktické hry ve funkci procvičování a upevňování probírané látky z toho důvodu, že se tento způsob procvičování je pro žáky zábavný a zároveň „jiný“. Ztotožňuji se zde tedy s názorem zkušených učitelů.

### 2. otázka

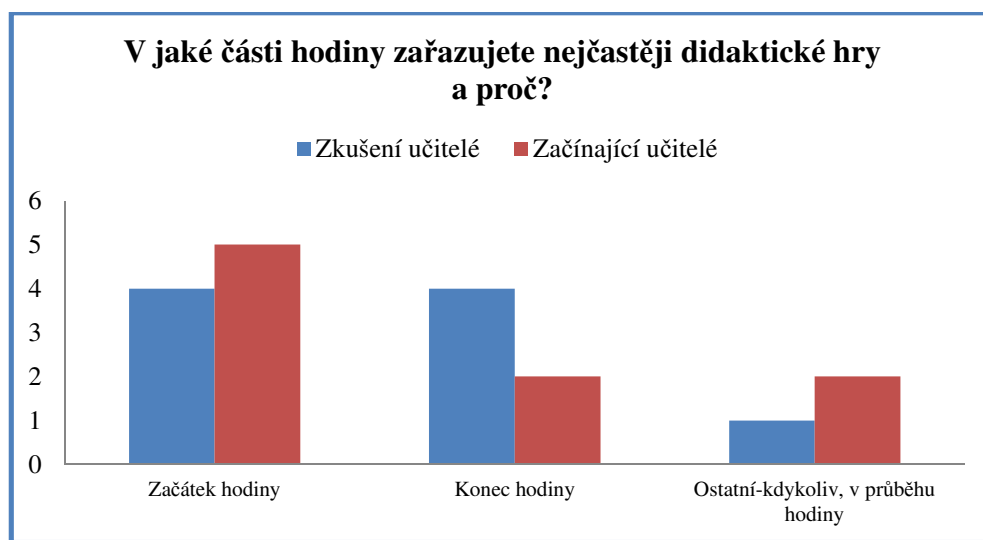
- **Zařazení didaktické hry do vyučování (ZkU)**

Nejvíce shodných odpovědí na tuto otázku bylo: na začátku hodiny a na konci hodiny. Další odpovědi: náhodně, kdykoliv, v druhé půli hodiny.

- **Zařazení didaktické hry do vyučování (ZaU)**

Nejčastější odpovědi na tuto otázku byly: na začátku a na konci hodiny.

### Srovnání odpovědí na první otázku zkušených a začínajících učitelů:



### Shrnutí odpovědí:

Zkušení učitelé nejraději zařazují didaktické hry na začátku hodiny, z důvodu procvičení učiva z minulé hodiny. Také z důvodu evokace a motivace žáků. Začínající učitelé se shodli se zkušenými na začátku hodiny hlavně z důvodu navození nového tématu, motivace, zahřátí organismu, a také proto, že se na začátku se děti nechají více zaujmout.

## Moje zkušenost

Z vlastní zkušenosti zařazuji didaktické hry v jakékoliv části hodiny, záleží, jakou má didaktická hra funkci a co s ní chci procvičit. Pokud má navodit novou látku, zařadím ji na začátek. Nejčastěji však využívám didaktické hry k procvičení látky, takže je zařazuji po druhé polovině hodiny. Na konci hodiny nejméně, většinou pouze tehdy, když mi zbude nějaký čas.

### 3. otázka

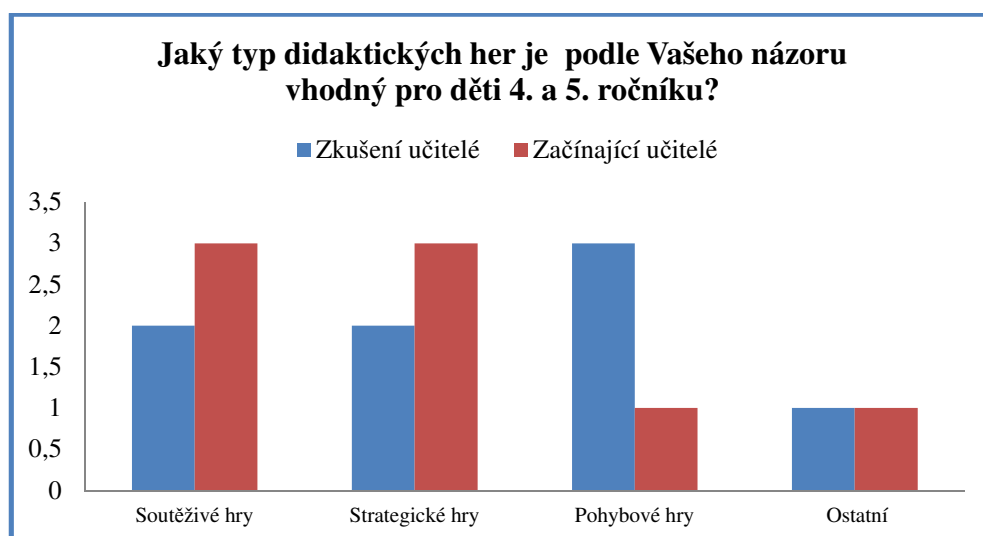
- **Vhodný typ didaktické hry pro žáky čtvrtého a pátého ročníku (ZkU)**

U této otázky jsem poskytla respondentům typizaci didaktických her, vyvozenou z teoretické části. Nejčastější odpověď: pohybové hry. Na druhém místě: soutěživé a strategické hry. Další odpovědi: náhodné hry, rébusy.

- **Vhodný typ didaktické hry pro žáky čtvrtého a pátého ročníku (ZaU)**

Začínající učitelé uvedli jako nejčastější odpověď hry soutěživé a strategické.

### Srovnání odpovědí na první otázku zkušených a začínajících učitelů:



## Shrnutí odpovědí

Zkušení učitelé nejraději zařazují pohybové hry, protože podle jejich názoru děti v tomto věku potřebují pohyb a vytrhnutí ze sedavé výuky. Také proto, že pohybem se okysličuje mozek a dětem to pak lépe myslí. Začínající učitelé volí soutěživé hry,

protože jsou podle jejich názoru nejvhodnější pro děti tohoto věku, avšak měly by být vyváženy hrami, které podporují spolupráci. Na druhém místě se umístily hry strategické. Dále byly zmíněny pohybové hry a náhodné hry.

#### **Moje zkušenost**

Podle mého názoru a zkušenosti, mají všechny typy her, které uvádím na konci teoretické části, svůj význam a smysl pro děti 4. a 5. ročníku, z toho důvodu si myslím, že všechny typy těchto her jsou vhodné, protože každý typ přinese něco jiného a je na něco jiného zaměřen. Respondenti vůbec nezmínili rolové hry a kvízy.

#### **4. otázka**

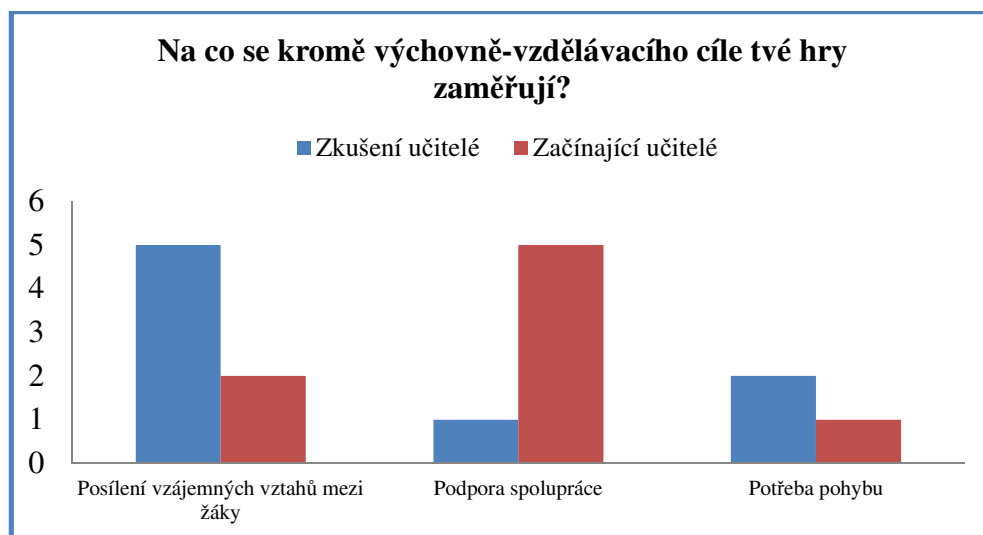
- **Další zaměření didaktických her (ZkU)**

Nejčastější odpovědi: k posílení vzájemných vztahů mezi spolužáky, potřeba pohybu a spolupráce.

- **Další zaměření didaktických her (ZaU)**

Začínající učitelé nejčastěji odpovídali, že hry by měly být zaměřeny na podporu spolupráce mezi žáky, dále na vztahy a na posledním místě na pohyb.

#### **Srovnání odpovědí na první otázku zkušených a začínajících učitelů:**



#### **Shrnutí odpovědí:**

Zkušení učitelé se nejčastěji shodli na tom, že se jejich hry kromě vzdělávacího cíle zaměřují nejčastěji na upevnění vztahů ve třídě. Na dalším místě uváděli pohyb-



vytržení ze sedavého způsobu výuky a podporu spolupráce. Začínající učitelé vidí důležitost zaměření didaktických her v posílení spolupráce, vztahů mezi dětmi a ozvláštnění výuky.

### Moje zkušenost:

Mé hry se kromě výchovně vzdělávacího cíle zaměřují na žákův sociální, emocionální, či intelektový vývoj. V rámci sociálního vývoje se zaměřují na upevnění vztahů ve třídě, začlenění žáka do kolektivu, spolupráce ve skupině. Emocionální vývoj se ve hrách odráží ovládáním emocí během hry i při vyhlášení výsledků, schopností empatie. Intelektový vývoj podporují především strategické a logické hry. Snažím se tedy, aby každá hra rozvíjela žakovu osobnost.

### 5. otázka

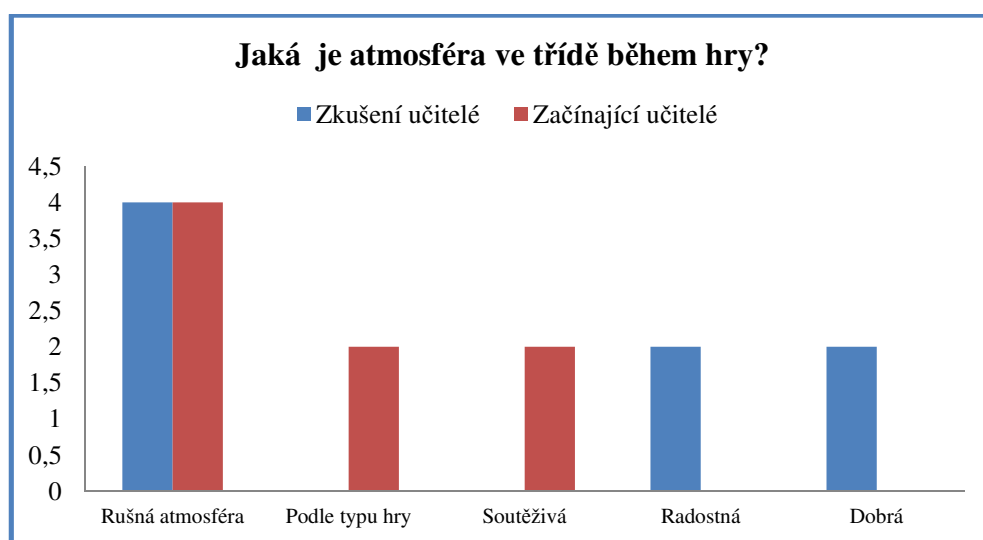
- **Atmosféra při hře (ZkU)**

Nejčastější odpovědi: rušná atmosféra, radostná a dobrá. Dobrá je specifikována ve shrnutí odpovědí.

- **Atmosféra při hře (ZaU)**

Začínající učitelé uváděli, že nejčastěji u nich bývá rušná atmosféra, hned potom atmosféra různá, odvíjející se od typu hry a poslední soutěživá.

### Srovnání odpovědí na první otázku zkušených a začínajících učitelů:



**Shrnutí odpovědí:**

Zkušení učitelé uvedli, že atmosféra při hrách bývá rušnější, což je často vede k předčasnému ukončení hry. Na druhém místě se shodně umístila radostná a dobrá atmosféra, což považují učitelé za velmi důležité. Dobrá atmosféra byla blíže specifikovaná tak, že když jsou spokojeny při hře děti, je spokojen i učitel. Začínající učitelé uvedli, že atmosféra při hře bývá hlučnější než běžná výuka, a učitel by s tím měl počítat.

**Moje zkušenost**

Ať již hrají s dětmi jakoukoliv hru, je mi jasné, že při ní bude rušnější atmosféra, pokud jsou do ní děti náležitě zainteresované. Toleruji tedy při hře soutěživé - hlučnější klima. Můj názor je tedy shodný se začínajícími učiteli.

**6. Struktura a vyhodnocení hodnotících listů pro žáky**

Hodnotící listy jsem rozdala s dovolením, že se žáci nemusí podepisovat. Ukázka jednoho hodnotícího listu viz přílohy. Podle mého názoru jim to dalo větší volnost ve vyjádření jejich pocitů. Někteří žáci se podepsali samy od sebe. Cílem hodnotících listů bylo zjistit, jak se žáci při čtyřech vybraných hrách různých typů cítili. K dispozici měli šest obrázků dětí, které se vyjadřují různé pocity. Žáci měli za úkol vybarvit takové dítě, které nejvíce přibližovalo jejich náladu během hry. Tento způsob hodnocení jsem zvolila z toho důvodu, že jsou obrázky dětí žákům blízké a pomůžou lépe vyjádřit jejich emoce. První obrázek charakterizoval veselou a radostnou náladu, druhý částečné zaujetí hrou, ale spíše nezájem, třetí obrázek naznačoval rozzlobení, na čtvrtém obrázku dítě spalo- nudilo se, na pátém obrázku plakalo a na šestém mu něco ve hře nebylo jasné. Předem jsem zvážila, jak by se žák při hrách mohl cítit, proto jsem zvolila škálu těchto šesti druhů pocitů. Dále jsem tímto listem chtěla zjistit, co si děti z her nejvíce pamatují. Hodnotící list dostaly bezprostředně po tom, co jsme všechny tyto hry hráli, takže jsem předpokládala, že si pamatují většinu, avšak co dítě zaujme nejvíce, to si pamatuje nejdéle a tak jsem chtěla vědět, co pro ně v určitých hrách bylo nejdůležitější. Měly za úkol připsat alespoň jednu větu pod otázku.

První hra, kterou žáci hodnotili, byla strategického typu, tzv. MATEMATICO. Druhá hra patří mezi hry založené na prvku náhody a její název je JANKEPO. Třetí hra, kterou hodnotily, byla strategická LUŠŤOVKA a poslední hrou byl soutěživý KRÁL. Zvolila jsem tyto typy her, protože každá z těchto her rozvíjí jinou oblast osobnosti dítěte.

### Vyhodnocení výsledků jednotlivých her:

#### Strategická hra MATEMATICO

##### Jak ses při hře cítil/a?

Hodnotící škála	Počet odpovídajících žáků
1. Obrázek      radostně, vesele	18
2. Obrázek      hra mě zaujala, ale moc nebavila	5
3. Obrázek	
4. Obrázek	
5. Obrázek	
6. Obrázek	

Počet odpovídajících žáků: 23

78,3 % žáků se při této hře cítila radostně, 21,7 % žáků byla hrou zaujata pouze částečně. Lze tedy říci, že si tato hra získala u žáků oblibu. Cílem této hry bylo prokázat schopnost strategického myšlení doplněním čísel do tabulky, při čemž si každé dítě volilo vlastní strategii samo. Čím více se tato hra hrála, tím lepší výsledky žáci měli.

##### Co si ze hry nejvíce pamatuješ?

Odpovědi	Absolutní četnost
Jak se to hraje	11
Body	3
Líbila se mi	3
Všechno	2
Můj rekord	2
Šťěstí	2

Nejvíce žáků (47,8 %) uvedlo, že si nejlépe pamatují pravidla hry MATEMATICO. U této hry je to více než zásadní, protože žák potřebuje vědět, jak se která čísla hodnotí a kolik za ně dostanou bodů. Na druhém místě byla obliba a součet jejich vlastních bodů (13,1 %). Na třetím místě se umístilo všechno, jejich nejlepší výsledek a také brali v úvahu prvek štěstí (8,7%).

### Náhodná hra JANKEPO

#### Jak ses při hře cítil/a?

Hodnotící škála		Počet odpovídajících žáků
1. Obrázek	radostně, vesele	9
2. Obrázek	hra mě zaujala, ale moc nebavila	8
3. Obrázek	byl/a jsem rozzlobený/á	1
4. Obrázek	spal jsem-nudná hra	4
5. Obrázek		
6. Obrázek		

Počet odpovídajících žáků: 22

Neodpověděli: 1

U této hry se radostně cítilo pouze 41 % žáků, 36,4% žáků tato hra alespoň částečně zaujala, 4,5 % žáků byla při hře rozzlobena a 18,2 % žáků tuto hru označila za nudnou (spící).

#### Co si ze hry nejvíce pamatuješ?

Odpovědi	Absolutní četnost
Kámen, nůžky, papír, teď!	11
Všechno	3
Vůbec mě to nebavilo	3
Vítězí nejlepší	2
Nic	2
Honička	1

Zvláštní hra	1
--------------	---

Nejvíce žáků- 47,8%, se shodlo na odpovědi, že si nejvíce pamatují říkanku „kámen, nůžky, papír, „což je logické, protože na tomto principu je hra založena. To, že na druhém místě se dělí, že si děti pamatují všechno a že je to vůbec nebavilo, ovlivnil podle mého názoru prvek náhody, který hrál zásadní roli v této hře. Prioritně tedy nebyla postavena na znalostech- to až v druhé řadě- a některé děti to přestalo bavit.

### Strategická hra LUŠŤOVKA

**Jak ses při hře cítil/a?**

Hodnotící škála		Počet odpovídajících žáků
1. Obrázek	radostně, vesele	9
2. Obrázek	hra mě zaujala, ale moc nebavila	11
3. Obrázek		
4. Obrázek		
5. Obrázek		
6. Obrázek	byl/a jsem zmatený/á, nebyla mi jasná pravidla	3

Počet odpovídajících žáků: 23

Největší počet žáků- 47,8 % vybarvil obrázek č. 2, který znamenal, že je hra zaujala, ale moc nebavila. Hned poté se umístil počet 39,1 % žáků, kteří uvedli, že je hra bavila. 13,1% žáků uvedlo, že neporozuměli správně pravidlům, tudíž byli hrou zmateni.

**Co si ze hry nejvíce pamatuješ?**

Odpovědi	Absolutní četnost
Pravidla	8
Byla moc složitá	4
Jak to vypadalo	3
Určitá slova	3

Hra se mi líbila	2
Všechno	1
Část	1
Nic	1

Nejvíce žáků – 34,8% uvedlo, že si ze hry nejlépe pamatují pravidla. Hned poté se umístila odpověď, že hra na ně byla moc složitá- 17,4 %. Poté si nejlépe žáci pamatovali, jak vypadala struktura hry a slova, která nalézali během hry – 13,1%, pouze 8, 7 % žáků uvedlo, že se jim hra líbila a zbytek uváděl, že se jim líbilo, všechno, část, nebo nic po 4,4 %.

### **Soutěživá hra KRÁL**

**Jak ses při hře cítil/a?**

<b>Hodnotící škála</b>		<b>Počet odpovídajících žáků</b>
1. Obrázek	radostně, vesele	13
2. Obrázek	hra mě zaujala, ale moc nebavila	4
3. Obrázek	byl/a jsem rozzlobený/á	4
4. Obrázek		
5. Obrázek		
6. Obrázek	byl/a jsem zmatený/á, nebyla mi jasná pravidla	3

Počet odpovídajících dětí: 21

Neodpověděli: 2

Největší počet žáků- 61,8% vybarvil první obrázek, tudíž se cítili při hře radostně a vesele. Stejný počet ze zbytku žáků- 19, 1 % vybarvil obrázek dvě-částečné zaujetí hrou a obrázek tři- něco je rozzlobilo.

### Co si ze hry nejvíce pamatuješ?

Odpovědi	Absolutní četnost
Pravidla	5
Zábavnost	4
Prohru	3
Výhru	3
Všechno	3
Nic	2
Slova	2
Učení	1

Nejvíce žáků -21,8 %-si zapamatovalo, jako i v hrách předešlých, pravidla. Hned za pravidly se umístila zábavnost hry -17,4 %. Na třetím místě byly vyhodnoceny odpovědi: prohra, výhra a všechno. ( 13,2%). Předposlední místo získala slova a nic (8,8%) a pouze 4,4% žáků si nejvíce pamatovalo, že se prostřednictvím hry něco učí.

### Shrnutí oblíbenosti didaktických her žáky

Podle výsledků se žáci nejradostněji cítili při strategické hře MATEMATICO (78,3%). Na druhém místě se umístila soutěživá hra KRÁL, kterou pozitivně zhodnotilo 61,8 % žáků. Třetí místo obsadila náhodná hra JANKEPO (41 %) a na posledním místě se umístila LUŠŤOVKA pouze s 39,1% oblíbenosti. Myslím, že tomu tak bylo z hlediska průběhu her. První výše zmíněná hra je individuální, každý hraje sám za sebe, ale zároveň soupeří s ostatními, rychlost nehraje téměř žádnou roli, jde spíše o logičnost uvažování a strategii. Hra je tedy pro všechny spravedlivá a všichni žáci mají stejné možnosti doplňování čísel. Soutěživý KRÁL je oproti téhle hře založen na

rychlosti, takže slabší a pomalejší žáci nemusí nikdy zvítězit, myslím, že to byl ten důvod, proč tuto hru neuvedlo jako oblíbenou více žáků. Třetí zmíněná hra JANKEPO je založena primárně na prvku náhody, sekundárně na pohybu. Tyto náhodné hry nejsou oblíbeny naopak schopnými a lepšími žáky, ale mají u nich možnost vyniknout i žáci slabší. Posiluje však pocit náležitosti tím, že rozděluje žáky do skupin a podporuje vzájemnou konverzaci mezi žáky a začlenění do kolektivu. Poslední hra LUŠŤOVKA byla ohodnocena jako nejméně oblíbenou. Myslím, že to bylo kvůli tomu, že někteří žáci nemohli dlouho žádná slova najít a ztratili spoustu času. Častější hraní tohoto typu her více zautomatizuje způsob hledání a žáci jsou pak schopnější ve hledání slov.

Naprostá většina dětí si ze hry nejvíce pamatovala, jak se to hraje a pravidla, znamená to tedy, že hry byly jasně a pečlivě vysvětleny, s důrazem na porozumění všech žáků, kladením doplňujících otázek.

## **Kartotéka her**

Tento soubor obsahuje všechny didaktické hry, které jsem viděla během praxe ve čtvrté a páté třídě a také hry, které jsem na základě informací o dětech ze 4. a 5. třídy vyvodila jako vhodné a vyzkoušela jsem je v praxi. Hry jsou řazeny podle klasifikace, která je zmíněna v poslední kapitole teoretické části. Tato klasifikace rozděluje didaktické hry podle oblasti, na kterou se primárně zaměřují, některé hry však mohou spadat pod více bodů.

### ***7.1 Pohybové hry***

### ***7.2 Hry založené na prvku náhody***

### ***7.3 Rolové hry***

### ***7.4 Soutěživé hry***

### ***7.5 Strategické hry a rébusy***

### ***7.6 Kvízy***



## **7.1 Pohybové hry**

### **7.1.1 LIŠČÍ OCÁSKY**

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** skautský oddíl

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost vyjmenovaných slov a slov příbuzných tím, že určí, jaké se píše i/y ve slovech, která získá

**Pomůcky:** šátky a lístečky s probíraným učivem (ČJ- psaní i/y ve slovech vyjmenovaných a příbuzných, M- příklady, jež se dají vypočítat z paměti, AJ- slovíčka, ČAJŠ- druhy živočichů, např. savci, plazi), kartičky viz příloha 9.1

**Počet hráčů:** do 30 žáků

**Role učitele:** pozorovatel

**Pravidla:** „Každý z vás má jeden šátek, zastrčte si ho takovým způsobem dozadu, abyste měli půlku šátku neboli ocásku venku. Teď jste se proměnili v lišky. Každý z vás dostane lísteček se slovem, což je vaše kořist, kterou si musíte chránit. Vaším úkolem je získat co nejvíce takových lístečků. Získáte je tak, že protihráči musíte ukrást ocásek, on je vám pak povinen předat lísteček. Pokud někdo ukradl ocásek vám, končí pro vás hra a jdete si sednout. Na konci se hodnotí počet ukradených ocásků a zároveň počet správně vyplněných lístečků.“

**Hodnocení:** Hra může být hodnocena na dva vítěze, jeden, který získá největší počet ocásků a druhý, který vyplní správně největší počet lístečků. Je také možné vyhlásit pouze jednoho vítěze, po nějaké době, kdy děti již hru znají.

**Co je dále rozvíjeno:** rozvoj intelektu- strategického myšlení, empatie, rychlosti, hbitosti, postřehu

**Klíčové kompetence:** kompetence sociální a personální

**Mezipředmětové vztahy:** záleží na tom, jaký předmět do hodiny TV zařadíme, může to být M, ČJ, AJ, ČAJŠ

### **Zvláštní poznámky**

Tato hra bývá dětmi velmi oblíbená. Při zavádění doporučuji vyhlásit tři vítěze, aby hra více děti motivovala. Je také nutné zdůraznit pravidlo, kdo již nemá ocásek, musí ze hry. Důležité je, aby se hra odehrávala na větším prostranství, takže doporučuji tělocvičnu nebo hřiště venku.

### **7.1.2 KRABÍČKY**

**Typ hry:** hra může sloužit jako motivační na začátku hodiny, jejímž prostřednictvím dětem nastíníme látku, která se bude probírat, nebo jako opakovací a upevňovací, při níž procvičíme již získané vědomosti

**Zdroj hry:** základní škola v Dánsku

**Čas:** 5-10 ´

**Cíl: (ČJ- slovní druhy)** žák prokáže znalost slovních druhů, tím, že vhodí do nejbližší krabíčky vhodné slovo, které odpovídá slovnímu druhu, jež je napsáno na krabíčce

**Pomůcky:** krabíčky větší velikosti s otvorem, kartičky viz příloha 9.2

**Počet hráčů:** libovolný

**Role učitele:** pozorovatel

**Pravidla:** „Každý u sebe bude mít alespoň pět prázdných lístečků papíru (záleží na tom, kolik bude kol). Po třídě je rozmístěno několik krabíček. Krabíčky mají na sobě nalepené štítky, záleží na tom, kterou oblast chceme touto aktivitou procvičit, nebo které téma nastínit. Můžou to být pro ČJ slovní druhy, pro AJ písmena abecedy, pro M příklady. Když bude hrát hudba, budete se procházet po třídě. Jakmile přestane hrát, najdete si krabíčku, která je nejbližší a na prázdný papírek, který máte v ruce, napíšete

požadované slovo a vhodíte dovnitř. Po pěti kolech hra končí a přečtou se odpovědi v krabičkách.“

**Hodnocení:** Hra není na body ani na známky, je spíše anonymní a donutí děti se zamyslet nad probíraným tématem. Hodnotí se diskuzí, která proběhne nad kartičkami po ukončení hry.

**Co je dále rozvíjeno:** postřeh, rychlá reakce, propojení motoriky s intelektem

**Klíčové kompetence:** kompetence pracovní, k učení a k řešení problémů

**Mezipředmětové vztahy:** záleží na tom, do jakého předmětu hru zařadíme, bývá kombinací TV s M, ČJ, či AJ

#### **Zvláštní poznámky**

U této hry je třeba zvážit, kolik kol je vhodné udělat, protože při vyhodnocení krabiček se hra může velmi protáhnout, což není jejím účelem.

### **7.1.3 ŽIDLE**

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR

**Čas:** 5-10 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost skloňování podstatných jmen tím, že rychle určí, podle kterého vzoru se dané podstatné jméno skloňuje

**Pomůcky:** čtyři židle s názvy vzorů

**Počet hráčů:** celá třída

**Role učitele:** říká slova a sleduje průběh

**Pravidla:** „Řeknu podstatné jméno. Vaším úkolem je si v duchu určit, podle jakého vzoru se toto slovo skloňuje. Na židlích jsou na cedulkách napsány názvy vzorů. Musíte

si rychle ujasnit, podle jakého vzoru se slovo skloňuje a sednout si na židli označenou tím vzorem.“

**Hodnocení:** Tato hra je hodnocena okamžitě, protože kdo zvolil správnou odpověď, sedí na židli nejspodněji. Hra může sloužit jako motivace a nemusí se hodnotit, nebo děti, které si první sednout, mohou získat kartičku za práci v hodině.

**Co je dále rozvíjeno:** ovládání emocí, empatie, při soupeření ve skupinách také spolupráce uvnitř skupiny, postřeh, rychlost,

**Klíčové kompetence:** kompetence pracovní, k učení a k řešení problémů

**Mezipředmětové vztahy:** TV s ČJ, je možná i modifikace do AJ- rozdělení například na: fruit, vegetables, clothes

### **Zvláštní poznámky**

Tato hra má jedinou nevýhodu v tom, že pokud se hraje příliš dlouho, žáci začnou být neopatrní k ostatním a navzájem se mohou z židlí i vystrkovat. Pro prevenci tohoto konfliktu je vhodné děti na začátku upozornit na bezpečnostní opatření a toho, kdo to poruší, bez milosti diskvalifikovat.

## **7.2 Hry založené na prvku náhody**

### **7.2.1 JANKEPO**

**Typ hry:** motivační

**Zdroj hry:** skautský oddíl

**Čas:** 15-20´

**Cíl:** žák prokáže schopnost strategického myšlení a znalost dané učební látky tím, že zodpoví správně na danou otázku

**Pomůcky:** křída na vytvoření čáry v tělocvičně

**Počet hráčů:** V každé skupině je ideální počet šest hráčů, pokud je více dětí, vytvoříme

sudý počet skupin, aby mohly soupeřit proti sobě

**Role učitele:** hlídá čas a body

**Pravidla:** „ Vaším úkolem je překročit čáru nepřátelského družstva. Po písknutí z každého týmu vyběhne jeden. Tam kde se oba střetnou, se utkají v *kámen, nůžky, papír*. Kdo zvítězí, běží dál, poražený se vrací zpět. Vítězi vyběhne naproti hráč z družstva druhého. Úkolem vítěze je porazit všechny hráče, kteří proti němu nastoupí. Musí se dostat až k čáře družstva protivníků. Pokud překročí čáru zodpoví správně otázku z přírodovědy (pouze jednoduché otázky na ano, ne), získává jeho skupina bod. Pokud prohraje, běží zpět ke svému družstvu a vybíhá z něj další.“

**Hodnocení:** Hra je hodnocena body, které hráči získávají. Každé družstvo si pamatuje vlastní počet bodů.

**Co je dále rozvíjeno:** ovládání emocí, spolupráce v týmu, rychlost, přesnost, hbitost

**Klíčové kompetence:** Kompetence k řešení problémů, sociální a personální, komunikativní

**Mezipředmětové vztahy:** TV, OSV, ČAJŠ

#### **Zvláštní poznámky**

Tato hra se zdála vhodná po děti a při jejím průběhu se mi zdálo, že ji hrají s chutí a radostí. Avšak po tom, co jsem provedla výzkum oblíbenosti hry, ukázalo se, že tomu tak docela nebylo. Více uvádím v části vyhodnocení dotazníků od dětí. Domnívám se, že riziko této hry je v tom, že není docela snadné určit, kdy hráč z protějšího družstva již šlápl na čáru, nebo zda mu v tom protihráči ještě zabránili. Čím více se tato hra hraje, tím více bohužel děti nacházejí důvody k hádce. Předpokládám, že pravidla by se dala upravit takovým způsobem, že by hráč musel porazit všechny protihráče z družstva a tím by vyhrál.

### **7.2.2 KOSTKY**

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR

**Čas:** 5-10 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost koncovky slovesa v přičestí minulém tím, že napíše libovolné věty, přičemž rod podstatného jména je určen náhodně hodem kostkou, tyto věty budou hodnoceny jak stylisticky, tak gramaticky

**Pomůcky:** hrací kostky, papír, tužka

**Počet hráčů:** hraje se ve dvojicích, účastní se celá třída

**Role učitele:** obchází a může zastavit špatné počínání žáků

**Pravidla:** „ Máte do dvojice jednu kostku. Budete jí postupně házet. Pokud vám padne sudé číslo, napíšete větu, kde bude podmět středního rodu v množném čísle a přísudek v minulém čase, padne-li vám liché číslo, píšete podmět v rodě ženském v množném čísle a přísudek v minulém čase. Pro lepší pamatování si tato kritéria napíšeme na tabuli. Před každou větou napište číslo, které vám padlo na kostce. Můžete začít. Vítězí ten, kdo napíše více smysluplných vět správně. Větu píše vždy ten z dvojice, který nehází, můžete si však radit“

**Hodnocení:** V této hře se hodnotí nejen smysluplnost vět, ale také správné určení koncovky. Hodnotí se počet správně napsaných a smysluplných vět.

**Co je dále rozvíjeno:** spolupráce, ovládání emocí, uvědomění si pojmu pravděpodobnosti

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, řešení problémů, komunikativní a sociální a personální

**Mezipředmětové vztahy:** M s ČJ, pokud chceme hru ztížit, každý dostane dvě kostky a bude muset čísla na nich vynásobit či vydělit

**Zvláštní poznámky**

Tato hra se ukázala být pro děti docela náročná, protože požadavků na danou větu bylo

příliš. Většina z nich zvládla napsat alespoň pět smysluplných vět, přičemž zase měli špatně koncovku, takže jsem se hru rozhodla nehodnotit, ale poučit se do příště a spoléhat na to, že ji děti již budou znát.

### 7.2.3 CIHLOVÝ HAD SKÁČE V MIKROVLNCE

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR

**Čas:** 5-10 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost všech slovních druhů a rozsáhlost své slovní zásoby tím, že během soutěže jednotlivá slova, začínající na dané písmeno, napíše na papír

**Pomůcky:** papír, tužka

**Počet hráčů:** libovolný

**Role učitele:** pozorovatel, určuje pořadí slovních druhů, hodnocení nechává na dětech

**Pravidla:** „Máte tužku a papír. Vždy napíšete slovo, papír přehnete tak, aby slovo nebylo vidět a pošlete spolužákovi. Jaký slovní druh budete psát, to vám povím já. Začínáme libovolným přídavným jménem, jen musíte vědět, že bude následovat podstatné jméno mužského rodu, tak ho dejte do správného tvaru.“ A takto učitel nadiktuje přídavné jméno, podstatné jméno, číslovku druhovou, sloveso v přítomném čase (jak si to určí) a další příslovce. Pro vyšší obtížnost zkonkrétní své požadavky, např.: podstatné jméno v sedmém pádě, v čísle množném, rodu středním a vzoru město.

**Hodnocení:** Hra se hodnotí čtením slov spojených v zábavné věty. U každého slova se zhodnotí, zda splnilo kritéria, která zadal učitel. Každé dítě má před sebou jeden papír, z něhož čte.

**Co je dále rozvíjeno:** rozvoj intelektu a emocí, fantazie, rychlá reakce, slovní zásoba

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, řešení problémů

**Mezipředmětové vztahy:** prolíná se zde ČJ s literaturou, děti mohou výsledky přepsat a na podobný způsob skládat moderní básně, nebo mohou překládat do AJ

### **Zvláštní poznámky**

Hru jsem hrála s dětmi několikrát a vždy ji hrály s chutí, protože věděly, že je na konci čeká zábava. Očekávaný cíl hra splňuje.

## **7.3 Rolové hry**

### **7.3.1 PŘEDSTAV SI, ŽE...**

**Typ hry:** motivační

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR, podobné hry navrhuje v *Moderním vyučování* (Petty, G.)

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže schopnost argumentace v určitých životních situacích tím, že se vcítí do role jiného člověka a demonstroe způsob jeho chování v konkrétní situaci

**Pomůcky:** mohou být v podobě převleku či klobouku, záleží na typu role

**Počet hráčů:** maximálně čtyři herci, aby si zahrál každý

**Role učitele:** divák

**Pravidla:** „Zahrajeme si divadlo. Potřebuji čtyři herce. Každý z vás dostane na papírku jeden charakter. Vaším úkolem je si ho přečíst a promyslet, jak byste se zachovali v určité situaci. Máte na to pět minut. Potom nám sehraje krátkou scénku na toto téma.“ Učitel určí téma a postavy a může po uskutečnění první scénky vyzvat další děti, aby hrály to samé a aby měli ostatní srovnání. Typy témat: „Požár v sousedově bytě, Zranění kamaráda v lese, Neznámý člověk rozdává před školou bonbóny.“



**Hodnocení:** Rolová hra se hodnotí převážně diskuzí, debatuje se nad tím, zda žáci, kteří hráli, jednali správně, zda je ta situace za takovýchto podmínek vhodná, jak by se zachovali ostatní a co je vlastně správně.

**Co je dále rozvíjeno:** rozvoj sociálního cítění, empatie, schopnost stát si za svým názorem a nestydět se mluvit před ostatními

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, řešení problémů, sociální a personální, komunikativní, občanské

**Mezipředmětové vztahy:** DV, ČAJŠ, VV- estetické povedení případných kostýmů či kulis

### **Zvláštní poznámky**

Je zajímavé, jak každý žák vnímá stejné situace jinak. Z této hry se toho dá spoustu o dětech dozvědět, protože odhodí stud a v roli jiného člověka se více uvolní.

## **7.3.2 AKTIVITY**

**Typ hry:** motivační

**Zdroj hry:** tato hra vznikla inspirací z deskové hry ACTIVITY, která je původem z Kanady

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost slovíček z určitého oboru AJ (zvolí učitel) tím, že pantomimicky znázorní daný výraz

**Pomůcky:** nejsou potřeba

**Počet hráčů:** libovolný

**Role učitele:** divák

**Pravidla:** „, Hodina AJ: Rozdělte se do dvojic. V té dvojici hrajete spolu, jste tým. Pojdte postupně k tabuli, nejprve první dvojice. Zadáám vám událost/slovíčko

v angličtině a vaším úkolem bude to předvést, ostatní hádají v češtině. Předvádět se bude pantomimicky, takže nesmíte mluvit ani vydávat žádné zvuky. (Jazyky se mohou přehodit i naopak.) Úkolem ostatních je předvedenou činnost uhodnout do 30 vteřin. Kdo bude vědět, zvedne ruku. Kdo získá nejvíce bodů, vyhrává.“ Tato hra se dá hrát i jinde než v ČJ, žáci mohou předvádět různé životní situace. V tomto případě se nebudou brát ohledy na doslovné předvádění.

**Hodnocení:** Hra se hodnotí body za uhodnutá slovíčka, či životní situace

**Co je dále rozvíjeno:** emoce, sociální citění, vnímání detailů

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, řešení problémů, sociální a personální, komunikativní, občanské

**Mezipředmětové vztahy:** OSV, TV, VV, PČ

#### **Zvláštní poznámky**

U této činnosti mají děti největší problém nevydat hlásku, protože některé činnosti je nutí ke zvukům, je potřeba to hlídat a případně poupravit pravidla.

### **7.4 Soutěživé hry**

#### **7.4.1 BINGO**

**Typ hry:** upevňovací, opakovací

**Zdroj hry:** tuto hru jsem převzala z populární soutěže BINGO

**Čas:** 10-15 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost slovíček s AJ tím, že si napíše česká slovíčka do tabulky a musí si je propojit s anglickými, která mu jsou diktována

**Pomůcky:** papír, tužka, narysovaná tabulka o velikosti 4x4 čtverečky, viz příloha 9.3

**Počet hráčů:** libovolný

**Role učitele:** organizátor

**Pravidla:** Uvádím příklad z hodiny AJ: „Vezměte si čtverečkovaný papír a vyznačte si tabulku 4x4 čtverečky, nebo si ji načrtněte do sešitu. Vyberte si ze svých slovíček různé druhy ovoce a umístěte je do tabulky. Budu číst anglicky názvy ovoce. Pokud budete mít zaškrtnutý celý řádek, sloupec, či úhlopříčku, zakřičte BINGO!“

**Hodnocení:** U této hry se hodnotí většinou první vítěz, který včas zakřičí BINGO! Dá se však počkat na tři vítěze, aby měly děti větší šanci na výhru.

**Co je dále rozvíjeno:** rozvoj emocí, postřehu, smysl pro fair play

**Klíčové kompetence:** kompetence řešení problémů

**Mezipředmětové vztahy:** OSV

**Zvláštní poznámky**

U této hry se mi několikrát stalo, že děti podváděly. Většinou to na ně někdo požaloval, než abych na to přišla. V tomto případě hru ukončuji s tím, že kvůli podvodníkům hrát dále nebudeme. Jak by se daly případné podvody ošetřit, mě napadlo vzápětí, například by každé políčko děti škrtyly jinou, barvou-pokud by se čísla či slovíčka opakovala, nebo by každý hru mohl hrát v lavici se sousedem, kdy jeden tahá a druhý zaškrťává, tam je menší riziko podvodu, protože je to lépe kontrolovatelné.

#### **7.4.2 KRÁL**

**Typ hry:** motivační, opakovací,

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR

**Čas:** 5-10 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost daných slovíček tím, že první vysloví dané slovo v odpovídajícím jazyce, či odpověď na otázku(dá se zařadit do M, ČJ, AJ, ČASP, ČAJS)

**Pomůcky:** karty zatavené ve folii, aby měly delší životnost

**Počet hráčů:** libovolný

**Role učitele:** organizátor hry

**Pravidla:** Příklad z hodiny M: „Budu vám ukazovat do dvojice příklad na kartičce. Vaším úkolem je říct výsledek dříve, než váš protihráč. Kdo odpoví správně, půjde k tabuli. Tam vám dám druhé kolo a vítězem bude ten, kdo zůstane jako poslední.“

**Hodnocení:** Král dostane kartičku. (Když posbírám deset, má jedničku za práci v hodině.)

**Co je dále rozvíjeno:** postřeh, ovládání emocí, poražený podá vítězi ruku, tudíž slušné chování

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení

**Mezipředmětové vztahy:** OSV

#### **Zvláštní poznámky**

U této hry je potřeba pečlivě zvážit dvojice dětí, které spolu budou soupeřit. Doporučuji jednou děti rozdělit náhodně a podruhé podle schopností, aby byli dva nejlepší a dva horší spolu.

### **7.4.3 ŽENA, RŮŽE**

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže schopnost zařazení podstatných jmen k adekvátnímu vzoru a širokou slovní zásobu tím, že dokáže na určité písmeno vymyslet různá slova, patřící ke čtyřem různým vzorům. V hodině AJ- prokáže znalost slovíček z dané oblasti a slovní zásobu.

**Pomůcky:** papír a tužka, narýsovaná tabulka viz příloha 9.4

**Počet hráčů:** hraje celá třída najednou

**Role učitele:** hráč

**Pravidla:** „ Napište si osm sloupečků a do nich vypište vzory rodu mužského a vzory rodu ženského. Jeden z vás bude říkat písmena abecedy a druhý stopovat. U jakého písmene se zastaví, to se stane počátečním písmenem slov, která budete vymýšlet. Tato slova musíte vymýšlet na základě daných vzorů. Kdo bude mít první vyplněná všechna políčka, řekne STOP!“

**Hodnocení:** Slovíčko, které nikdo jiný nemá, se hodnotí za deset bodů, ostatní za pět.

**Co je dále rozvíjeno:** rychlý postřeh, slovní zásoba

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů

**Zvláštní poznámky**

Pokud děti hrají tuto hru často, nacvičí si spoustu slovíček a je pro ně pak jednodušší přiřazovat slova ke vzorům.

#### **7.4.4 DESETINKY**

**Typ hry:** výkladová

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost umístění desetinné čárky tím, že podle modelu určí desetinné číslo a podle desetinného čísla dokáže složit model

**Pomůcky:** kousky puzzle, obyčejná tužka

**Počet hráčů:** hrají proti sobě řady, střídají se po kolech

**Role učitele:** stojí vzadu ve třídě a kontroluje

**Pravidla:** „ Každý z vás dostane kartičku s desetinným číslem. Vaším úkolem je

doběhnout dozadu do třídy a dílky puzzle znázornit toto desetinné číslo. Desetinnou čárku zastupuje obyčejná tužka. Číslo si necháte a běžíte zpět. Po tom, co se vrátíte na místo, vybíhá další z řady a jeho úkolem je naopak číslo napsat. Takto se vystřídáte, dokud nedoběhne poslední.“

**Hodnocení:** výsledky hry se hodnotí hromadně

**Co je dále rozvíjeno:** hbitost, vytrvalost, postřeh

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů, komunikativní

### **Zvláštní poznámky**

U této hry se dají čísla skládat z čehokoliv, není podmínkou, že pouze z dílů puzzle. Hra se zaměřuje hlavně na problematiku pochopení umístění desetinné čárky a myslím, že svůj cíl splnila, což jsem vyvodila z reakcí dětí.

## **7.5 Strategické hry, rébusy**

### **7.5.1 KOLUMBOVO VEJCE**

**Typ hry:** výkladová

**Zdroj hry:** tuto hru jsem viděla na praxi v ČR, pochází z knihy *Didaktické hry v matematice* (Krejčová, E., Volfová, M.)

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže schopnost narýsovat kružnici a schopnost kombinatorického myšlení při skládání obrazců

**Pomůcky:** obrázek Kolumbova vejce- viz příloha 9.6

**Počet hráčů:** každý si hraje se svým vejcem

**Role učitele:** popisuje krok po kroku, jak děti mají postupovat, radí, obchází, kontroluje, povzbuzuje

**Pravidla:** „ Protože máme Velikonoce, vyrobíme si vejce. Nejprve si ho musíte pečlivě narýsovat, poté je vaším úkolem jednotlivé dílky vystříhat. Načež jste získali skládačku Tangram. Z ní si můžete složit, co vás jen napadne. Některé typy zvířat a obrysů jsou na tabuli. Stačí, abyste dokázali popsat, co jste složili. Až si promyslíte, co budete vytvářet, nalepte svůj výtvar na barevný papír. Nezapomínejte, že musíte použít všechny díly skládačky“

**Hodnocení:** provádí se hromadně a slovně

**Co je dále rozvíjeno:** strategické myšlení, rozvoj intelektových schopností, kreativita, estetické cítění

**Mezipředmětové vztahy:** M, VV, Pracovní činnosti

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů

#### **Zvláštní poznámky**

Tato skládačka je velmi populární již od pradávna, děti v každém věku baví skládat všemožné tvary, ani děti ve 4. a 5. třídě nejsou výjimkou. Rýsování se tak dá esteticky a smysluplně spojit s výtvarnou výchovou a děti mají i ozdobu do třídy. Jen je třeba dávat pozor na to, aby děti rýsovaly a stříhaly přesně.

### **7.5.2 MATEMATICKÝ POKER (MATEMATICO)**

**Typ hry:** motivační

**Zdroj hry:** tuto hru jsem nejen viděla na praxi, ale také jsem ji několikrát sama hrála a následně i zavedla do výuky. Inspirovala jsem se knihou *Didaktické hry v matematice* (Krejčová, E., Volfová, M.)

**Čas:** 15-20 ´

**Cíl:** žák prokáže schopnost strategického myšlení tím, že nevkládá pouze náhodně čísla do tabulky, ale je dokáže odůvodnit své počínání tím, že si na určitá čísla počká, nebo naopak spontánně doplňuje čísla, která se mu hodí

**Pomůcky:** tabulka pět krát pět čtverečků a tabulka vyhodnocení výsledků- viz příloha 9.5

**Počet hráčů:** celá třída hromadně vyplňuje, každý hraje sám za sebe

**Role učitele:** diktuje čísla a následně vyhodnocuje vítěze

**Pravidla:** „Budu tahat náhodně dvacet pět čísel. Vaším úkolem je zapisovat tato čísla do tabulky, měli byste je zapisovat takovým způsobem, abyste získali co nejvíce bodů. Bodová pravidla budou napsána na tabuli.: za dvě stejná čísla deset bodů, za tři stejná čísla 40 bodů, postupka z čísel za 50 bodů, pět jedniček 150 bodů, pět stejných čísel 200 bodů. Čísla se berou vzájemně v řádcích, ve sloupcích i v úhlopříčkách všemi směry.“

**Hodnocení:** provádí se společně po hře a hodnotí se tři nejvyšší výsledky

**Co je dále rozvíjeno:** logické myšlení, rozvoj intelektových schopností, sebeovládání

**Mezipředmětové vztahy:** AJ (pokud učitel diktuje čísla v cizím jazyce)

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů

### **Zvláštní poznámky**

Pokud hru učitel zavádí poprvé, je třeba, aby dbal důsledně na to, aby děti sečetly všechna čísla správně. Proto je dobré si vybrat první tři, kteří se hlásí o nejvyšší výsledek a přepočítat je. Je také možno určit přepočítání sousedem.

### **7.5.3 LUŠŤOVKA**

**Typ hry:** může být zařazena do všech fází výuky

**Zdroj hry:** inspirace z knihy *Didaktické hry v hodinách ČJ*(Pišlová, S.)

**Čas:** 10-15 ´

**Cíl:** žák prokáže znalost vzorů tím, že k nim přiřadí nalezená podstatná jména

**Pomůcky:** pavouk lušťovky- viz příloha 9.7



**Počet hráčů:** každý hraje sám

**Role učitele:** nakreslí na tabuli lušťovku, stručně vysvětlí pravidla a pak pouze obchází a objasňuje nejasnosti

**Pravidla:** „Na tabuli jsem nakreslila lušťovku. Vaším úkolem je vyhledat co nejvíce podstatných jmen. Až je najdete, určete pád, číslo a vzor. Můžete jet po čarách jedním směrem, ale i druhým. Nesmíte pouze přeskakovat písmena.(Modifikace: vyhledat pouze podstatná jména, převést je do množného čísla a vymyslet k nim sloveso v přítčestí minulém.)

**Hodnocení:** hodnotí se nejen počet nalezených slov, ale také správné určení pádu, čísla a rodu, či koncovky v přítčestí minulém

**Co je dále rozvíjeno:** emoce, samostatné vyhledávání a ověřování informací, strategické myšlení, postřeh, slovní zásoba, rychlost uvažování,

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů, kompetence pracovní

#### **Zvláštní poznámky**

U této hry jsem si uvědomila, že je potřeba správně přepsat *Lušťovku* na tabuli, což se mi bohužel jednou nepovedlo, takže děti našly pouze čtvrtinu slov. Při hledání a nejasnostech o významu slov je užitečné nechat nahlédnout děti do „Slovníku spisovné češtiny“ či do „Pravidel.“ U některých *Lušťovek*, které jsem vymýšlela sama, bylo velice zajímavé sledovat, že některé děti našly mnohem víc slov než já.

#### **7.5.4 DOMINO**

**Typ hry:** může být zařazena do všech fází výuky

**Zdroj hry:** hru jsem viděla na praxi ve škole

**Čas:** 10-15 ´

**Cíl:** žák prokáže schopnost přiřazení čísllice zlomku k odpovídajícímu obrázku tím, že složí domino a vyjde mu určitý obrazec

**Pomůcky:** karty DOMINO – s obrázky, se slovy, záleží, do jakého předmětu bude zařazeno

**Počet hráčů:** každý může hrát sám, nebo ve dvojicích, může se hrát i obrovské domino ve skupinách

**Role učitele:** rozdává karty a pouze obchází a kontroluje obrazce

**Pravidla:** „Každý z vás dostane kartičky. Vaším úkolem je sestavit obrazec, což vám umožní sebekontrolu.,,

**Hodnocení:** hodnotí se, zda byl žák schopen vytvořit obrazec, který je známý pouze učiteli

**Co je dále rozvíjeno:** schopnost rychlého postřehu a logického úsudku

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů, kompetence pracovní

### **Zvláštní poznámky**

Tato hra má výhodu v sebekontrolě. Žák si může sám zkontrolovat, zda správně skládal, tím, že mu vyjde určitý obrazec. Někdy je lepší vymyslet obrazec, který není tak zřejmý, aby to žáky nenutilo podvádět.

## **7.6 Kvízy**

### **7.6.1 AZ KVÍZ**

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** televizní soutěž

**Čas:** 15'-20'

**Cíl:** žák prokáže znalosti z oblasti ČAJŠ tím, že zodpoví dané otázky

**Pomůcky:** otázky zaměřené na určitou oblast, viz příloha 9.9

**Počet hráčů:** žáci jsou rozděleni do tří, maximálně do čtyř skupinek

**Role učitele:** moderátor kvízu, zadává otázky, hodnotí odpovědi, odměřuje čas

**Pravidla:** „Každý tým soupeří s ostatními. Vyberte si z pyramidy na tabuli písmeno. Přečtu vám k tomu otázku a vy budete vědět, že vaše odpověď bude na toto písmeno začínat. Když odpovíte špatně, políčko zčerná a můžete si vzít náhradní otázku. Vaším úkolem je vaší barvou spojit všechny tři stěny pyramidy.“

**Hodnocení:** hodnotí se splnění cíle (spojení všech tří stran pyramidy), kooperace ve skupině

**Co je dále rozvíjeno:** ovládání emocí, schopnost spolupráce ve skupině

**Mezipředmětové vztahy:** otázky mohou být z různých oblastí, např. v rámci projektového dne (M, ČAJŠ, ČJ, AJ)

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů, kompetence pracovní

#### **Zvláštní poznámky**

Tato hra je mezi dětmi velmi úspěšná. Důležité je rozdělit skupiny spravedlivě, aby byly stejně silné, jinak žáci ztratí motivaci hrát dál.

### **7.6.2 RISKUJ**

**Typ hry:** opakovací, upevňovací

**Zdroj hry:** televizní soutěž

**Čas:** 15'-20'

**Cíl:** žák prokáže znalost v oblasti ČAJŠ tým, že odpovídá na otázky, také prokáže schopnost spolupráce ve skupině tým, že je schopen vyslechnout a akceptovat cizí názor

**Pomůcky:** otázky zaměřené na určitou oblast, viz příloha 9.8

**Počet hráčů:** žáci jsou rozděleni do tří, maximálně do čtyř skupinek

**Role učitele:** moderátor hry, zadává otázky, hodnotí odpovědi, odměřuje čas

**Pravidla:** „Každý tým soupeří s ostatními. Vyberte si z různých oblastí na tabuli číslo (hodnotu) od 100 do 500. Pokud odpovíte správně na otázku, získáte daný počet bodů, pokud ne, tento počet vám bude odečten. Můžete odpovídat i na bonusovou otázku. Pokud váš soupeř nebude vědět, odpoví skupina, která bude chtít a sedí po směru hodinových ručiček.“

**Hodnocení:** hodnotí se nejen ten, kdo vyhraje, ale učitel si může průběžně zapisovat, jaké otázky dělaly žákům největší problémy

**Co je dále rozvíjeno:** ovládání emocí, schopnost spolupráce ve skupině

**Klíčové kompetence:** kompetence k učení, k řešení problémů, kompetence pracovní

**Mezipředmětové vztahy:** Otázky mohou být z oblasti ČJ, AJ, M, ČAJŠ, VV...

#### **Zvláštní poznámky:**

Tato hra je velmi oblíbenou pro všechny děti. Je to kombinace soutěže a kvízu, takže žáci jsou motivováni k odpovídání na otázky a k výhře. Je třeba je upozornit, aby si správnou odpověď dobře rozmysleli, protože za špatnou odpověď by se jim mohly odečítat body.

#### **Shrnutí praktické části**

Na začátku praktické části jsem si stanovila výzkumný problém a výzkumné úkoly. Mým cílem bylo zjistit, jaké typy didaktických her jsou vnímány učiteli jako podpora v učení pro žáky 4. a 5. ročníku. Toto jsem zjišťovala prostřednictvím rozhovorů s pedagogy, kde jsem srovnala postoje učitelů začínajících a zkušených a také vlastním akčním výzkumem.

Zkušení učitelé uváděli nejčastěji funkci didaktické hry jako procvičovacího prvku učiva. Začínající učitelé oproti tomu uváděli nejvíce motivační funkci. Přikláním se spíše k názoru zkušených učitelů, protože z vlastní zkušenosti vím, že se dá látka procvičit didaktickou hrou velmi efektivně.

Z rozhovorů jsem zjistila, že zkušení učitelé nejčastěji zařazují hru na začátku hodiny, stejně tak jako začínající pedagogové, z důvodu procvičení staré látky,

motivace a evokace žáků. Tato metoda se mi spíše neosvědčila, mám jinou zkušenost se zařazením didaktických her. Spíše je využiji ve druhé části hodiny, záleží však na typu hry.

Jak už jsem uvedla ve shrnutí odpovědí ve vyhodnocení rozhovorů, jako ideální podpůrné hry byly označeny zkušenými pedagogy tyto typy: pohybové, soutěživé a strategické. Nejoblíbenější hrou žáků se stalo strategické MATEMATICO, při němž žáci pracovali samostatně a zároveň také soupeřili mezi sebou. Tuto hru hodnotili žáci jako spravedlivou, protože soutěžili jako jednotlivci, každý sám za sebe. Na druhém místě se umístila hra soutěživého typu KRÁL, jež se ztotožňuje s názory zkušených i začínajících pedagogů. Avšak zde již bylo vidět, že někteří žáci hodnotí tuto hru negativně, z toho důvodu, že je zaměřena především na rychlou reakci, takže ti pomalejší mají o dost menší šance. Poté se umístila náhodná hra JANKEPO, kde hrál důležitou roli prvek náhody, jež se nezamlouvalo těm silnějším žákům, protože výsledek nemohli celkově moc ovlivnit. Na posledním místě se umístila strategická LUŠŤOVKA, jež utrpěla moji chybou při zadání a žáci ji označili za složitou.

Podle zkušených učitelů, by se hry dále měly zaměřovat hlavně na posílení vzájemných vztahů mezi žáky, u začínajících učitelů na podporu spolupráce. Ztotožňuji se s oběma názory, každá hra by měla jednu z těchto dvou oblastí podporovat.

Pokud srovnám názory pedagogů na atmosféru během hry, musím konstatovat, že v tomto bodě se shodli, při hře tolerují rušnější atmosféru, protože patří ke hře a děti si mohou soutěžení pořádně užít. Ostatní didaktické hry jiných typů, které jsem navrhla na základě informací z teoretické části, jsem odučila ve čtvrtých a pátých třídách různých základních škol v České republice a v Dánsku. Ty hry, které se nejvíce osvědčily, uvádím v kartotéce her, každou hru mám zhodnocenou ve zvláštních poznámkách. Uváděla jsem tam zpětnou vazbu z prvního uvedení hry, aby byla co nejvíce autentická.

## **ZÁVĚR**

Cílem diplomové práce bylo zjistit, jaké didaktické hry jsou ideální a vhodné pro žáky 4. a 5. ročníků, zdali mají hry v tomto věku ještě nějaký smysl a jakou by měly mít

tyto hry podobu a funkci.

V teoretické části jsem ověřila, že didaktická hra patří do aktivizujících výukových metod, protože tyto metody jsou založeny na požadavcích, které didaktická hra splňuje. Mají za cíl zaktivizovat žáky a tuto aktivizaci organismu efektivně využít v činnostech. Hra je sama o sobě pro žáky motivující a vhodná hra je dokáže zaktivizovat. Na základě vývojových zvláštností dítěte jsem zjišťovala, které typy her by byly vhodné pro rozvoj všech oblastí osobnosti dítěte. Vycházela jsem i ze spontánních her dětí a snažila se na základě toho vymezit klasifikaci her, která bude obsahovat adekvátní hry pro žáky 9-11 let. Tuto klasifikaci se mi podařilo vymezit, takže jsem se podle ní rozhodla navrhnout hry pro praktickou část. Také jsem vyvodila vhodnou strukturu hry, která mi sloužila jako pomůcka při uchování her.

V praktické části jsem vycházela z vlastních zkušeností během učitelské praxe, i z toho, co jsem viděla v zahraničí. Na základě toho vznikla kartotéka her, z níž všechny hry byly odučeny a zhodnoceny. Protože jsem potřebovala ověřit, zda se má vlastní zkušenost shoduje s názory jiných, zvolila jsem jako výzkumnou metodu řízený rozhovor se zkušenými a se začínajícími učiteli. Srovnala jsem jejich názory a odpovědi se svojí praxí, přičemž jsem zjistila, kde se naše úsudky rozcházejí a kde naopak máme na věc stejný pohled. Tento rozhovor mi pomohl při utřídění informací ohledně didaktických her. Také jsem prostřednictvím něho zjistila, že učitelé mnohdy ani nepřemýšlí nad typem hry, byli překvapení, že existují takové typy her. Zároveň byl pro mě důležitý také názor dětí na určité hry, tak jsem provedla výzkum v podobě hodnotících archů, kde 23 žáků oceňovalo čtyři hry různého typu. Tento výzkum byl pro mě velice přínosný, protože zpětná vazba od dětí mě přivedla na opětovné promyšlení správnosti her do příštích hodin.

Většina her z kartotéky, které jsem odučila, byla žáky oblíbená. Soudila jsem tak z jejich reakcí a zapálení pro hru. Pokud se tak nestalo a žáci byli nějakým způsobem otráveni, byla to spíše moje vina a udělala jsem nějakou chybu v zadání hry, čehož jsem si vědoma a příště se toho pokusím vyvarovat. Myslím, že děti, které jsou pomalejší, nikdy nebudou nadšeny soutěživými hrami, naopak žáci rychlejší zase náhodnými, ale oba druhy her by se měly zařazovat v rovnováze, protože se kompenzují navzájem.

Proto si myslím, že pedagog by všechny druhy her, které jsem uvedla, měl používat přibližně stejně často. Všechny typy her by měly rozvíjet žákův emocionální,

sociální a intelektový rozvoj, prostřednictvím všech her by se žák měl učit. Přínos této diplomové práce vidím v tom, že jsem zjistila, jaké hry jsou vhodné pro 4. a 5. ročník, rozdělila je na jednotlivé oblasti a získala jsem cennou kartotéku her se zpětnou vazbou, která bude do budoucna přínosná jak pro mě, tak pro další pedagogy.

## Literatura

- 1) Činčera, J.: *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing , 2007.  
ISBN 978-80-247-1974-0
- 2) Fontana, D.: *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-725-1
- 3) Gavora, P.: *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000. ISBN 80-85931-79-6
- 4) Houška, T. *Škola hrou: knížka pro učitele a rodiče všech školáků*. Praha: Mistrál, 1991. ISBN 80-900704-7-7
- 5) Kalhous, Z., Obst, O. a kol.: *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-253-X
- 6) Kasíková, H., Vališová, A.: *Metody vyučování*. Praha: Grada Publishing, 2007.  
ISBN 978-80-247-17340
- 7) Klusák, M., Kučera, M.: *Dětské hry – games*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1758-9

- 8) Krejčová, E., Volfová, M.: *Didaktické hry v matematice*. Univerzita Hradec Králové: Gaudeamus, 2001. ISBN 80-7041-423-5
- 9) Langmaier J., Krejčířová, D.: *Vývojová psychologie*2. Aktualizované vydání, Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 80-247-1284-9
- 10) Maňák, J., Švec, V.: *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5
- 11) Mišurcová, V., Severová, M.: *Děti, hry a umění*. Praha: ISV – nakladatelství, 1997. ISBN 80-85866-18-8
- 12) Millar, S. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1968. ISBN 11-039-7802/9
- 13) Mojžíšek, L.: *Výukové metody*, Praha: SPN, 1998. ISBN 14- 513-88
- 14) Neuman, J.: *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-218-1
- 15) Petty, G.: *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-7178-070-7
- 16) Pišlová, S.: *Jazykové hry*. Praha: Fortuna, 2008. ISBN 978-80-7373-025-3
- 17) Pražská skupina školní etnografie: *Psychický vývoj dítěte: od 1. do 5. třídy*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0924-X
- 18) Průcha, J., Mareš, J., Walterová, E.: *Pedagogický slovník*. Praha: 2003, Portál, ISBN 80-7178-772-8
- 19) Vágnerová, M.: *Vývojová psychologie pro obor speciální pedagogiky-vychovatelství*. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2008. ISBN 978-80-



7372-306-4

20) Vopel, K.: *Skupinové hry pro život 1 : pro děti od 6 do 12 let*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-286-7

21) Zapletal, M.: *Velká encyklopedie her, hry v přírodě*. Leprez: 1995, ISBN 80-901826-6-6

22) Zelinová, M.: *Hry pro rozvoj emocí a komunikace*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978- 80- 7367-197-6

### **Elektronické zdroje**

- 1) Kolumbovo vejce <http://www.fyzikahrou.cz/sok/vesele-velikonoce-tak-trochu-netradicne>
- 2) Obrázky do hry BINGO [www.google.cz](http://www.google.cz)

## 9. Přílohy (15 stran)

### 9.1 LIŠČÍ OCÁSKY

Karty na procvičení vyjmenovaných slov a slov příbuzných

<b>M_DLO</b>	<b>L_ŠKA</b>	<b>OB_ČEJ</b>	<b>F__ZIKA</b>	<b>OBL_ČEJ</b>
<b>P_TEL</b>	<b>UP_R</b>	<b>S_SEL</b>	<b>S_KOT</b>	<b>V_LET</b>
<b>V_ČKO</b>	<b>S_RA</b>	<b>Z_VAT</b>	<b>NAZ_VAT</b>	<b>L_ŽE</b>
<b>M_Č</b>	<b>L_PA</b>	<b>ŠP_NA</b>	<b>B_DA</b>	<b>L_DA</b>

<b>KOP_TA</b>	<b>KOP_DLNO</b>	<b>P_KAT</b>	<b>P_CHAT</b>	<b>DM_CHAT</b>
---------------	-----------------	--------------	---------------	----------------

## 9.2 Karty k nalepení na KRABÍČKY

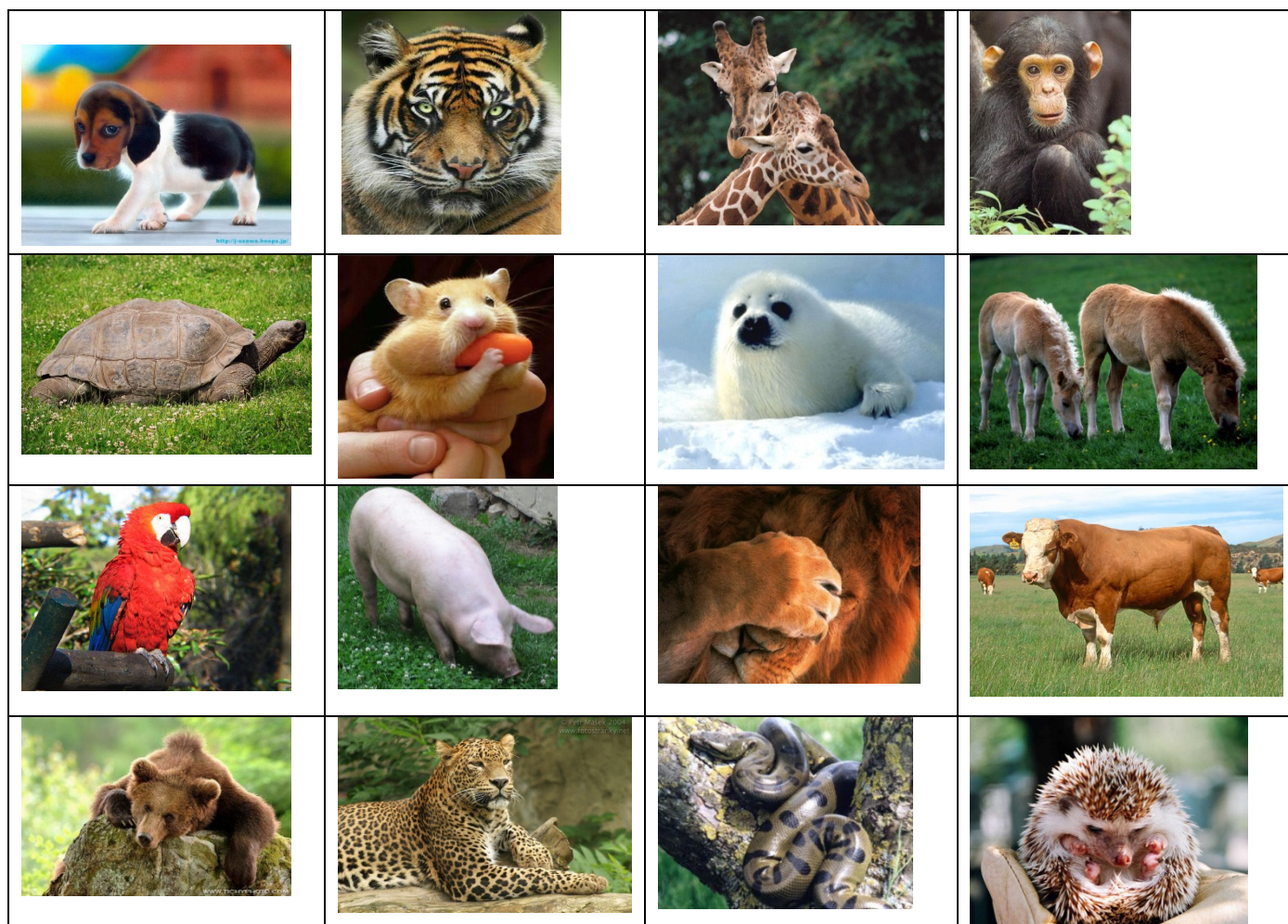
<b>PODSTATNÁ JMÉNA</b>	<b>PŘÍDAVNÁ JMÉNA</b>
<b>ZÁJMENA</b>	<b>ČÍSLOVKY</b>

<b>SLOVESA</b>	<b>PŘÍSLOVCE</b>
----------------	------------------

<b>PŘEDLOŽKY</b>	<b>SPOJKY</b>
<b>ČÁSTICE</b>	<b>CITOSLOVCE</b>

### 9.3 BINGO- prázdná mřížka, mřížka s obrázky


## BINGO s obrázky:



9.4 ŽENA, RŮŽE

<u>ŽENA</u>	<u>RŮŽE</u>	<u>PÍSEŇ</u>	<u>KOST</u>	<u>BODY</u>

## 9.5 MATEMATICO- tabulka


### Karty s čísly:

Potřebujeme čtyři sady karet s čísly od 1 do 12. Karty zamícháme a vyložíme jich 25. Žák pracuje v hracím poli 5x5 čtverečků. Při vyložení karty vkládá hned hodnotu

čísla do políčka hracího pole. Strategie spočívá v tom, zaplňovat hrací políčka tak, aby na řádku, sloupci či hlavní úhlopříčce byla s pěticí čísel s největší bodovou hodnotou podle následující tabulky.

**Vyhodnocení:**

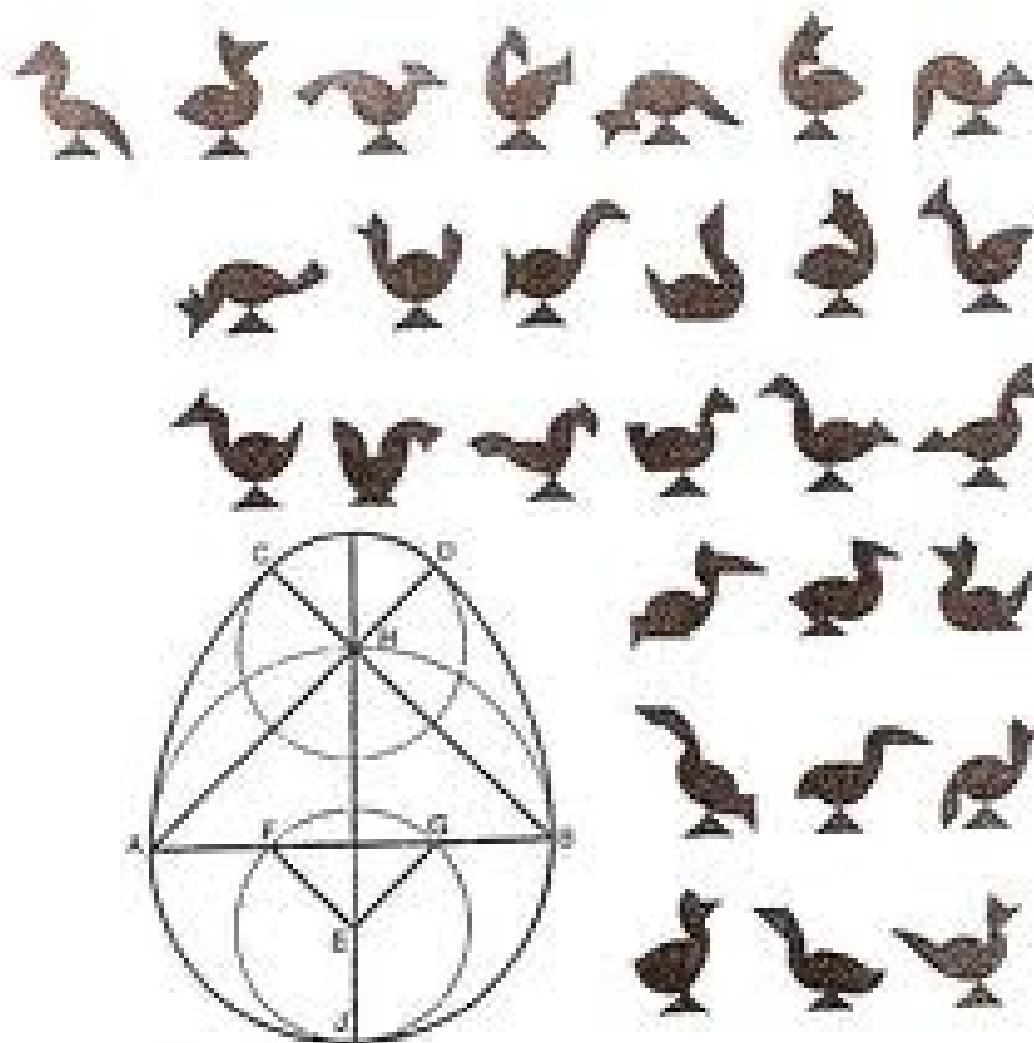
Vždy se počítá vyšší bodový zisk.

- 10 bodů dvojice (dvě stejné hodnoty)
- 40 bodů trojice
- 50 bodů postupka (čísla po sobě jdoucí)
- 60 bodů dvě dvojice
- 80 bodů dvojice a trojice
- 150 bodů „jedničková“ řada
- 160 bodů čtveřice
- 200 bodů „královská“ čtveřice

Příklad tabulky matematika

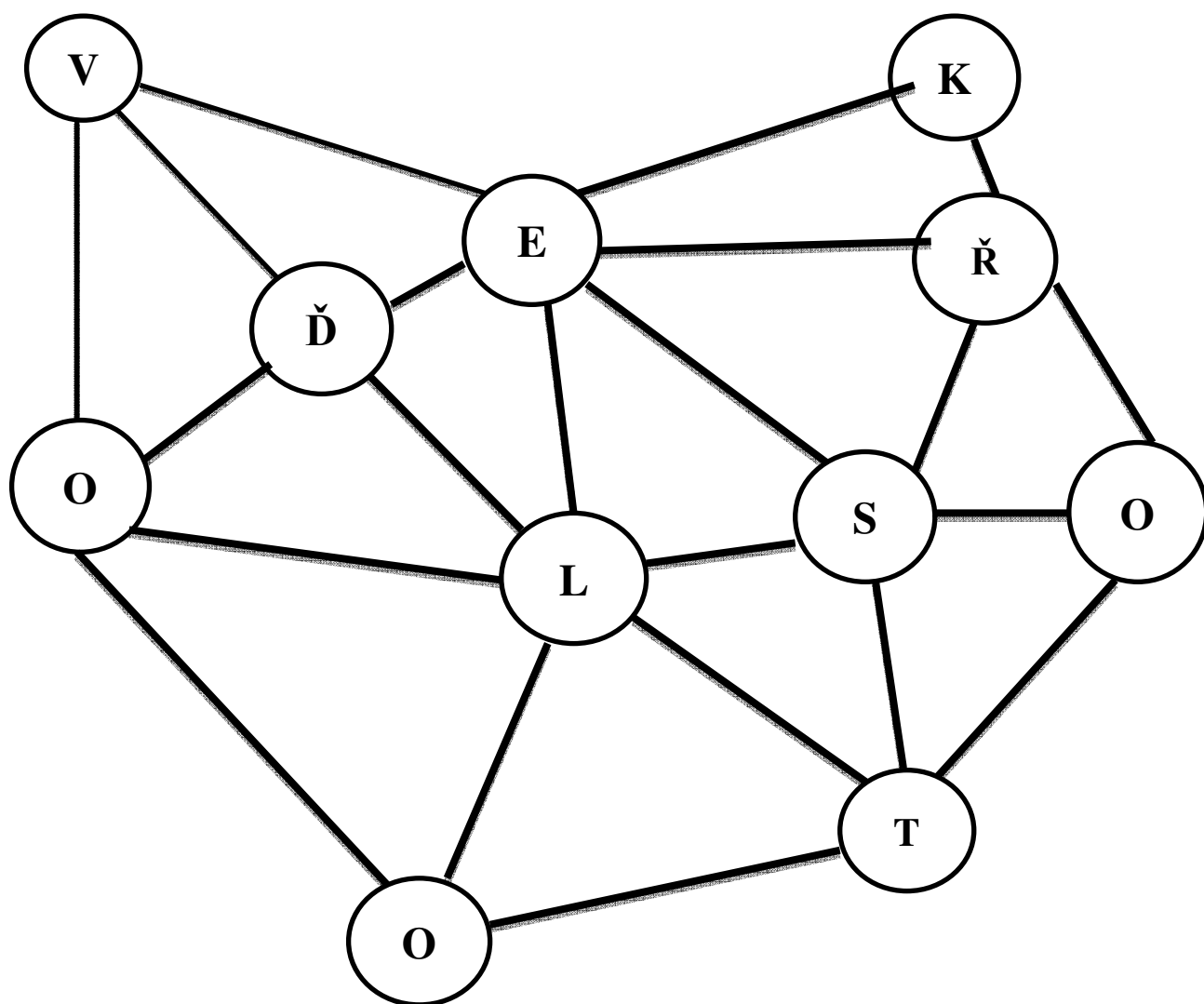


## 9.6 KOLUMBOVO VEJCE- obrázek skládačky



## 9.7 LUŠŤOVKA

Síť na podstatná jména:



Slova, která pavučina obsahuje (je možné, že děti najdou i nějaká další):

### **Střední rod**

KŘESLO

VESLO

STO

### **Mužský rod**

SLEĎ

OSEL

KŘEST

### **Ženský rod**

VES

LOĎ

LEST

LOTO

LOTOS

LES

LOV

OVES

KEŘ

SEK

ŘEK

OŘ

VOLT

KELT

ŘEV

## **9.8 RISKUJ- typy otázek pro žáky 4-5 třídy, hodina AJ**

### **Téma: ANIMALS**

Existují tři oblasti, v každé jsou odpovědi na otázky oceněny jinou hodnotou-podle obtížnosti.

#### **Description of animals**

100) I am very large. I live in Africa and India as well. I have a grey colour. I have a long trunk and some big ears. I am a real trumpet player! I am an... (elephant).

100) I am a good tree climber. I have long arms and I love bananas. I am a... (monkey).

100) I am a bird living in the forest. My feathers are quite colourful. I am a... (parrot).

200) I am black and white. I do not walk, but totter. I have some wings, but I couldn't fly. I live in the cold area. I am a... (penguin).

200) I have some beautiful spots on my skin. I have a long yellow neck. I can reach the highest leaves in a tree. I am a... (giraffe).

300) I am a large animal. I live in the sea. Willy is my younger brother. Sometimes I can spray water in the air. I am a... (whale).

300) I look like a donkey, but I have some black and white stripes on my skin. You can see me on some streets in some big cities! I am a... (zebra).

#### **Young animals**

100) the young horse....colt

100) the young cat....kitten

- 100) the young dog...puppy
- 200) the young sheep...lamb
- 200) the young pig....piglet
- 300) the young goose...gosling
- 300) the young hen.....chicken

**Show the animal**

- 100) monkey
- 100) crocodile
- 100) hippo
- 200) snake
- 200) Guinea-pig
- 300) fish
- 300) giraffe

## 9.9 AZ-KVÍZ

### Otázky

- A:** Jak se nazývá nejkratší město v České republice? Aš
- B:** Jaké je hlavní město Německa? Berlín
- C:** Opak startu je? Cíl
- D:** Kdo se pouští na podzim a může mít minimálně tři hlavy? Drak
- E:** Kdo napsal nejznámější bajky o zvířatech? Ezop
- F:** Jaký český režisér je světoznámý? (Přelet nad kukaččím hnízdem, Amadeus)  
Forman
- G:** Jaký ostrov je největší na světě? Grónsko
- H:** Jak se jmenuje příjmením první český prezident? Havel
- I:** Jak se jmenují původní obyvatelé, kteří žili na americkém kontinentě?  
Indiáni
- J:** Jak se jmenoval syn Karla IV? Jan Lucemburský
- K:** Jak se jmenoval otec Kazi, Tety a Libuše? Krok
- L:** O kom se říká, že noci upije a dne nepřidá? O svaté.... Lucii
- M:** Kdo přijíždí na bílém koni? Svatý... Martin
- N:** Jak se jmenuje jedna ze skupin, do kterých jsou rozděleny děti, v Bradavicích?  
Nebelvýr
- O:** Druhé jméno krále železného a zlatého? Otakar (II.)

- P:** Od jakého slova byl odvozen název města Praha? Práh
- R:** Jak se jmenovala milá Vinnetoua? Rybana
- S:** Jak se jmenoval přední český skladatel, mezi jehož nejznámější díla patří například symfonie „Má vlast“? Smetana
- T:** Kdo se podílel na hudbě státní české hymny? J. K. Tyl
- U:** Jak se nazývá pohoří, tvořící přírodní hranici mezi Evropou a Asií? Ural
- V:** Kdo zemřel tak, že na něj spadl strom, do něhož uhodil blesk v knize babička?  
Viktorka
- W:** Jak se jmenoval křestním jménem známý zpěvák Matuška? Waldemar
- X:** Jak se jmenuje hudební nástroj, který je podobný zvonkohře? Xylofon
- Z:** Jak se jmenoval panovník jménem, kterému se přezdívalo „Liška ryšavá“ kvůli jeho zrzavým vlasům? Zikmund